
PREHISTORIA Y CINE

PREHISTORIA Y CINE

Paula Jardón
Clara Pérez
Begoña Soler
(eds.)

MUSEU DE PREHISTÒRIA DE VALÈNCIA
VALENCIA 2012





Este libro se editó con motivo de la exposición temporal «Prehistoria y cine», inaugurada en septiembre de 2012.

DIPUTACIÓN DE VALENCIA

Presidente
Alfonso Rus Terol

Diputada del Área de Cultura
María Jesús Puchalt Farinós

Director de Gestión Cultural y Museística de la Red de Museos
Antonio Lis Darder

MUSEU DE PREHISTÒRIA DE VALÈNCIA
EXPOSICIÓN

Directora
Helena Bonet Rosado

Jefe de la Unidad de Difusión, Didáctica y Exposiciones
Santiago Grau Gadea

Proyecto expositivo
Darqueo. Estudio y Difusión del Patrimonio S.L.
Museu de Prehistòria de València

Comisariado
Paula Jardón Giner y Clara Pérez Herrero

Coordinación
Begoña Soler Mayor

Con la colaboración de:
Ana Costalago Sánchez y Elena Ordaz Poveda

Diseño instalación y montaje
Francisco Chiner Vives

Didáctica
Laura Fortea Cervera y Eva Ripollés Adelantado

Ayudante montaje
Amadeo Moliner Blay

Laboratorio de Restauración
Trinidad Pasies

Restauración y conservación de la colección Darqueo
Isabel Hernández Herrero

Agradecimientos
Jean-Jacques Annaud, Victoria Bernal, Francisco Blay, Bluescreen, Sandra Castaño, Xavier Castaño, Pedro Costa, Périnne Coulogner, Eva Garrido, Laura Hortelano, MediaPro, Mudanzas San Antonio, David Quixal Santos, Réperage Films, Sociedad Instructiva del Obrero Agrícola y Musical de Benimamet.

Fondos expuestos:
Colección Darqueo. Estudio y Difusión del Patrimonio S.L.
Institut valencià de l'audiovisual i la cinematografia, Ricardo Muñoz Suay
Filmoteca Española
Museu de Prehistòria de València
Colección Helena Bonet Rosado

Fotogramas citados
His prehistoric past (1914)
The dinosaur and the missing link (1915)
The first circus (1921)
Three ages (1923)
The lost world (1925)
Prehistoric women (1950)
The neanderthal man (1953)
Cesta do Praveku (1955)
Teenage caveman (1958)
The wild women of Wongo (1958)
One million years B.C. (1966)
2001: a space odyssey (1968)
When dinosaurs ruled the Earth (1970)
Creatures the world forgot (1971)
Quando gli uomini armarono la clava e con le donne fecero din don (1971)
La guerre du feu (1981)
Caveman (1981)
The clan of cave bear (1986)
Missing link (1988)
The flintstones (1994)
Sa majesté Minor (2007)
Ao, le dernier néandertal (2010)

Películas
The first circus. Stonehenge Circus 30000 years ago. Library of Congress
Making of de Sa Majesté Minor.

Audiovisual Prehistoria y Cine
Guión: Darqueo. Estudio y Difusión del Patrimonio S.L. y Museu de Prehistòria de València
Edición y montaje: Render Comunicación S.L.

Secuencias cinematográficas citadas:
His prehistoric past (1914)
The dinosaur and the missing link (1915)
Three ages (1923)
The lost world (1925)
One million B.C. (1940)
Prehistoric women (1950)
The neanderthal man (1953)
Teenage caveman (1958)
The wild women of Wongo (1958)
One million years B.C. (1966)
2001: a space odyssey (1968)
When dinosaurs ruled the Earth (1970)
Creatures the world forgot (1971)
Quando gli uomini armarono la clava… e con le donne fecero din-don (1971)
Caveman (1981)
La guerre du feu (1981)
The clan of cave bear (1986)
Missing link (1988)
Sa majesté Minor (2007)
Ao, le dernier néandertal (2010)

Empresas colaboradoras de la producción
Diseño y Maquetación Gráfica:
Vanesa Mora Casanova
Diseño Material Impreso:
Pasqual Lucas
Carpintería, iluminación y pintura:
Carpintería y Pintura Sebastián López
Impresión Gráfica:
Primera Impresión. Laboratorio Digital
Impresión Material Difusión:
Imprenta Provincial Diputación de Valencia

Producción
Museu de Prehistòria de València

Con la Colaboración de:
Institut valencià de l'audiovisual i la cinematografia, Ricardo Muñoz Suay, Institut Français de Valencia y Filmoteca Española

Traducción al Valenciano
Unitat de Normalització Lingüística de la Diputació de València

PUBLICACIÓN

Proyecto editorial
Museu de Prehistòria de València

Coordinación
Paula Jardón Giner
Clara Pérez Herrero
Begoña Soler Mayor

Equipo de edición
Ana Costalago Sánchez
Francisco Chiner Vives
Elena Ordaz Poveda

Autores de los artículos
Helena Bonet Rosado
Xavier Garcia-Raffi
Francesc J. Hernández Dobón
Montserrat Hormigos Vaquero
Luis Ivars
Paula Jardón Giner
Juan Vicente Morales
Clara Isabel Pérez Herrero
Alfred Sanchis
Begoña Soler Mayor
Valentin Villaverde

Fotogramas citados
La génesis del hombre (1912)
His prehistoric past (1914)
The dinosaur and the missing link (1915)
The first circus (1921)
Three ages (1923)
The lost world (1925)
Flying elephants (1928)
Dr.Jekyll and Mr.Hyde (1932)
Tarzan y su hijo (1939)
Prehistoric women (1950)
The neanderthal man (1953)
Cesta do Praveku (1955)
Teenage caveman (1958)
The wild women of Wongo (1958)
One million years B.C. (1966)
Slave Girls (1967)
2001: a space odyssey (1968)
When dinosaurs ruled the Earth (1970)
Creatures the world forgot (1971)
Quando gli uomini armarono la clava… e con le donne fecero din don (1971)
Caveman (1981)
La guerre du feu (1981)
The clan of cave bear (1986)
Missing link (1988)
The Flintstones (1994)
Sa majesté Minor (2007)
Ao, le dernier néandertal (2010)

Fotografías e ilustraciones
Atelier Daynes, Paris: 8 pág. 47.
Clara Isabel Pérez Herrero: 21, 22 pág. 34/ 3, 4 pág. 119/ 6 pág. 135/ pág. 145.
Institut de Restauració i Conservació de Bens Culturals. Generalitat Valenciana: 15 pág. 113.
Jean-Jacques Annaud: 1 pág. 131.
Joe McNally: 1 pág. 39.
John Patterson (MPV): 14 pág. 113.
José Fernández Peris: 2a pág. 19.
J.V.Morales y Alfred Sanchis: 2 pág. 56/ 4 pág. 57 / 5, 6 pág. 58.
Josep Lluís Pascual (MPV):2 pág. 118.
Laura Hortelano: 8 pág. 139 / 9 pág. 140
Luis García (Zaqarbal) (MAN): 23 pág. 35.
Museum of the Krapina Neanderthals. Authors of the project museum: Z. Kovacic and J. Radovcic: 9 pág. 47.
Sebastián Hernandis y Paula Jardón Giner: de pág. 152 a pág. 160.

Diseño, maquetación y tratamiento gráfico
Celso Hernández de la Figuera y Gómez.
Taller de diseño Sonia Climent.

Impresión
Gráficas Sedaví

Agradecimientos
Inma Trull
Nieves López–Menchero Martínez
Pascal Letelier

Nota de los editores
Los autores y editores de este libro comunican a aquellos derechohabientes de las fotografías, ilustraciones u otro tipo de imágenes no encontrados, que pueden ponerse en contacto con la editorial para acreditar su propiedad intelectual o de otra índole. Contacto: Museu de Prehistòria de València, Tel 963883627. y gestio.exposicio@dival.es

Licencias cortesía de:
ARTE France: Lost World (1925).
Ellen Theg: One Million B.C. (1940)
Exclusive Media: One Million Years B.C. (1966) (cartel) y When Dinosaurs ruled the Earth (1970).
Imasblue: Sa Majesté Minor (2007).
Joe McNally: reproducción de la neandertal Wilma.
MGM Media Licensing: Caveman (1981) y Neanderthal Man (1956).
Mediapro
NBC Universal. Universal City Studios LLLP.: The Flinstones (1994).
Roissy Films: La guerre du feu (1981).
Sony Pictures. Columbia Pictures: Creatures the World forgot (1971).
UGC Images: Ao, le dernier Néandertal (2010).
Universal Studios Licensing LLC: Missing Link (1988).
Vértice 360: The Clan of the Cave Bear (1986).(cartel)
Warner Bross: *2001: a space odysse* (1968).

ISBN edición: 978-84-7795-638-9
D.L.: V 1853-2012



Índice

Hasta mediados del siglo XX, el cine fue el medio más popular y quizá más importante, como creador de nuestro imaginario colectivo, así como una especie de foro donde los espectadores tomábamos conciencia de nosotros mismos a través de los personajes y situaciones ficticias, que los largometrajes nos planteaban.

Este papel jugado por el cine de entonces ha sido substituido por la TV para las generaciones de los años ochenta-noventa y por la red para las actuales. Pero el cine no ha sido superado como creador de emociones y vivencias especiales que han modelado nuestra imaginación de una forma indeleble.

Las increíbles películas que tratan o tienen como telón de fondo la Prehistoria pertenecen mayoritariamente al género de aventura o al cine fantástico. A través de ellas la historia del cine ha ido construyendo imágenes simbólicas con las que representar la fascinante vida humana, facilitándole una salida expresiva a través de un mundo de ficción donde cualquier cosa puede pasar.

Esta original exposición "Prehistoria y cine" contiene, como en las películas de este género, un poco de todo. Por una parte presenta la historia del cine desde sus orígenes en su relación con la Prehistoria, por otra parte, muestra el cine en la Historia, ya que muchas películas están más ligadas al contexto socio-político de su época, que al periodo histórico del cual pretenden dar cuenta. Por último, pero de manera primordial, la exposición interpreta la Prehistoria en el cine, analizando las diferentes visiones que sobre ella ha construido el séptimo arte.

Este nuevo proyecto expositivo del Museu de Prehistoria de València, pensado para todos los públicos, podrá ser visitado en la sala de exposiciones temporales de nuestro museo a lo largo de 2012. Auguro y deseo mucho éxito a esta magnífica producción.

Alfonso Rus Terol
Presidente de la Diputación de Valencia

El Museo de Prehistoria de Valencia presenta una novedosa y sugerente exposición que aborda dos temas de interés general que en escasas ocasiones se han tratado conjuntamente: la Prehistoria y el Cine.

El cine es un medio de comunicación de carácter lúdico que interesa a toda la ciudadanía, sean cuales sean sus preferencias, su edad, su formación o su origen. Felicidad, horror, ilusión, pasión, intriga o amor son ingredientes que el cine maneja a la perfección para conseguir emocionar, entretener y hacer soñar. Pero también la Prehistoria interesa cada vez más al público, y por eso, en los museos y las salas de exposiciones aumenta el número de visitantes que disfrutan conociendo el pasado y los enigmas que nos plantea como seres humanos a través del Patrimonio que nos ha sido legado.

Aunar estos dos intereses es lo que nos permite esta exposición. Ver cómo desde el cine se ha ido interpretando el pasado más remoto de la humanidad ayuda a entender muchas de las ideas y mitos que existen en el imaginario colectivo. Dinosaurios, monstruos, humanos frente a un medio hostil…son algunas de las imágenes que vienen a nuestra memoria cuando pensamos en estos momentos. Y es el cine el que nos las ha fijado a través de películas inolvidables como *Hace un millón de años* o *En busca del fuego*.

En los diferentes artículos de este libro, encontraremos algunas reflexiones al hilo de la exposición sobre las conexiones entre la investigación prehistórica y la recreación de este período en el cine.

A través de la exposición *Prehistoria y Cine* veremos cómo se representan las ideas en el cine, qué géneros ha abordado este período histórico, cuáles son los tópicos y mitos más recurrentes y finalmente, a través del ejemplo de una reciente producción, *Su Majestad Minor*, conoceremos de cerca todo aquello que rodea la producción de una película ambientada en la Prehistoria.

Estamos seguros de que esta exposición ayudará a que el ensamblaje de la Prehistoria y el Cine sea visto con una nueva mirada, más reflexiva y más profunda

María Jesús Puchalt Farinós
Diputada del Área de Cultura. Diputación de Valencia

¡Estas películas son geniales!

Helena Bonet Rosado
Directora del Museu de Prehistòria de València

Hacer una exposición sobre la Prehistoria en el cine suponía, cuando se planteó hace un par de años, un proyecto tan apasionante como lo eran las propias películas, a la vez que un gran reto al ser la primera vez que, en un museo y en España, se abordaba el cine de temática prehistórica desde la perspectiva de la investigación arqueológica. La iniciativa de la exposición surge cuando las comisarias, Paula Jardón y Clara Pérez, comentan su experiencia en el asesoramiento arqueológico de la película de Jean Jacques Annaud *Su Majestad Mino*r (2007). Estuvieron, junto con otros colaboradores arqueólogos, en el rodaje del film en Alicante, compartiendo con el equipo de la película una experiencia inolvidable, trabajando en talleres experimentales sobre la talla del sílex y el pulimento de la piedra, la manufactura de útiles de hueso, el curtido de pieles, el tejido, la alfarería o la molienda de cereales. Finalizado el rodaje se les plantea la posibilidad de adquirir gran parte del vestuario, adornos, accesorios y enseres originales de la película. Un bagaje espléndido y único que nos lleva a pensar en la posibilidad de hacer una exposición sobre cine de temática arqueológica o prehistórica, puesto que la ambientación del film se sitúa en los albores de la civilización, en un horizonte impreciso entre los tiempos Neolíticos y Calcolíticos del área mediterránea, hacia el año 3000 a.C. Naturalmente, el proyecto expositivo pretendía ir más allá. No se limitaría a una sola película, sino que trataría de abarcar la temática de la Prehistoria a lo largo de la historia del cine, reflexionando sobre el modo en que se recrea y se documenta la Prehistoria en el cine o sobre cuáles son las imágenes y los mensajes que las películas han trasmitido a la sociedad sobre los albores de la humanidad. En suma, se trataba de examinar cuál ha sido la aportación del cine y su universo de ficción a la imagen de las sociedades prehistóricas.

Si bien hay una amplia filmografía sobre cine histórico, con su pretensión de recrear escenarios y modos de vida que fueron reales, la Prehistoria se ha elegido en menor medida precisamente por carecer de verosimilitud histórica, por tratarse de épocas de las que resulta difícil recrear el paisaje y aproximarse a sus protagonistas, a su hábitat y modos de vida. Perdidas en el tiempo y en el espacio, las epopeyas que narran las películas ambientadas en las épocas prehistóricas se aproximan en su gran mayoría al cine fantástico y de ficción, o bien a las comedias y parodias. Sólo en las últimas décadas, el



interés de algunos directores por documentarse y asesorarse por especialistas en arqueología prehistórica, nos ha permitido disfrutar de largometrajes que consiguen una reconstrucción más fidedigna de lo que fue la humanidad paleolítica o neolítica, en cuyo seno bien pudo discurrir la trama imaginada. En este sentido, la exposición *Prehistoria y Cine* pretende dar a conocer a un público no especializado las producciones audiovisuales que se han realizado sobre uno de los periodos de la historia de la humanidad menos representados en el cine, a la vez que propone una reflexión sobre la dualidad del conocimiento y de la imagen de la Prehistoria que tenemos en la actualidad.

A pesar de ser una temática poco recurrente en el cine, se han recogido más de ochenta films (ver listado anexo) desde el primero de 1905 *The prehistoric peeps* (Cecil Hepworth, 1905), hasta el más reciente *Ao, le dernier néandertal* (Jaques Malaterre, 2010). Sin embargo, tanto para la exposición como para el catálogo, nuestra atención se ha centrado en las películas más emblemáticas o de mayor éxito de público, es decir, en aquellas que podemos considerar hitos en la historia del cine y, por extensión, en la memoria colectiva. Quedan fuera de esta muestra los documentales de divulgación científica y las películas de animación infantil por pertenecer a géneros cinematográficos con características propias y con una producción tan extensa que requerirían de un estudio específico. No por ello, sin embargo, queremos quitar importancia a las numerosas series documentales que nos ilustran sobre los orígenes de la humanidad ni a aquellos dibujos animados, como *Los Picapiedra* de Hanna-Barbera (1957) o la serie animada de televisión francesa de *Érase una vez* (1979), que deleitaron a los niños en las décadas de los años sesenta a ochenta del siglo pasado.

La exposición *Prehistoria y Cine* se estructura en cuatro espacios que dan cuentan de cómo se ha construido nuestro imaginario colectivo sobre la Prehistoria a través del cine de este género. El primer ámbito trata de la representación de las ideas, con la proyección de la película *The First Circus* (Dawley y Sarg, 1921) sobre la pared de una cueva, haciendo referencia al Mito de la Caverna de Platón. El recorrido sigue a través de una amplia muestra de carteles de cine, libros y material cinematográfico que ilustran la gran variedad de géneros y tratamientos que el cine de ficción ha dedicado a la Prehistoria. El tercer ámbito recrea una sala de cine para asistir a la proyección de un audiovisual que presenta los tópicos más generalizados sobre la Prehistoria incorporados al cine, como: la violencia, el amor y el sexo, o la lucha con animales feroces. En el último ámbito se muestran las diferentes partes que configuran una producción cinematográfica: localizaciones, decorados, casting, vestuario, maquillaje, *atrezzo* o música, apoyándose para ello, en gran parte, en la documentación, imágenes y materiales originales de la película *Su Majestad Minor*.

Como es habitual en las exposiciones del Museo de Prehistoria, esta muestra se complementa con el presente catálogo que recoge siete contribuciones de reconocidos especialistas en diferentes campos de la arqueología prehistórica, cinematografía o sociología. En ellos se abordan algunos de los aspectos más destacados y debatidos de las películas ambientadas en la Prehistoria, como la relación entre el conocimiento científico y la ficción, la representación de la naturaleza humana y de su evolución, los paisajes y las faunas de los tiempos cuaternarios, el tratamiento de la mujer, la importancia de las bandas sonoras o los orígenes del cine de ficción prehistórica. Finaliza el libro con una entrevista a Jean Jacques Annaud, realizada con motivo de esta exposición, en la que comparte con nosotros experiencias y reflexiones en torno a su larga y variada filmografía.

1 *Tarzan y su hijo* (*Tarzan finds a son*, Ricahrd Thorpe, 1939)

¿QUÉ NOS HA APORTADO LA CONFLUENCIA CINE-PREHISTORIA?

Es incuestionable la importancia que tuvo la gran pantalla para las generaciones que nacimos a mediados del siglo XX. Vimos tantas de aquellas películas llenas de fantasías e ideales románticos, donde el héroe, la dama, el peligro y la aventura nos transportaban a mundos fantásticos, que bien podemos afirmar que el celuloide forjó los sueños, ilusiones y mitos de aquellas generaciones. El cine era, y es, placer, entretenimiento, fábrica de sensaciones y, para muchos de nosotros, en sus salas y pantallas tuvimos la ventana desde la que asomarse al exterior. «Películas de indios y vaqueros, de romanos, de amor, de guerra, de miedo o españolas», así es como clasificábamos las películas que se hacían en los cines de barrio o en las terrazas de verano. Películas toleradas para menores, censuradas, buenas, malas, malísimas, en blanco y negro, en «technicolor» y hasta en «cinemascope». Películas que devorábamos en las tardes del domingo, junto con montañas de pipas, en largas sesiones de dos, tres y hasta cuatro títulos, en aquellos enormes cines todos ellos hoy desaparecidos. A los niños les gustaban las «pelis» de guerra y de miedo y a las niñas las de amor, pero a todos, absolutamente a todos, nos gustaban las de «aventuras». *Tarzán y su hijo* (*Tarzan finds a son*, Richard Thorpe, 1939) 1, *Las minas del Rey Salomó*n (*King Salomon's mines*, Compton Bernett y Andrew Marton, 1950), *Viaje al centro de la Tierr*a (*Journey to the center of the Earth*, Henry Levin, 1959), *Cleopatra* (*Cleopatra*, Joseph L. Mankiewicz, 1963) o ¡*Hatari!* (*Hatari!*, Howard Hawks, 1962) fueron al-





2 *Los Picapiedra.* El mapa misterioso. Películas Hanna-Barberá T. XXII. Colección Jovial. Ed. Recreativas. © Producciones Hanna-Barberá, 1973

gunas de nuestras preferidas, mezclándose en nuestra imaginación excitantes aventuras en países exóticos, grandes pasiones, misterios, tesoros ocultos, personajes malos y buenos. Es curioso cómo sabíamos todos los nombres de las «estrellas» de Hollywood, pero ni uno sólo de los directores. Tal vez sean aquellas películas de romanos, de selvas y de safaris las que despertaron en muchos de nosotros la afición por la arqueología y por los viajes exóticos.

Es verdad que entre aquellos títulos que dejaron huella en nuestra memoria había bastantes películas de «romanos», con pretensiones de ilustración histórica, sobre todo las referidas a la vida de Cristo –algunas de las cuales seguimos viendo todas las semanas santas desde entonces, como *Ben-Hur* (*Ben-Hur*, William Wyler, 1959) y *La Túnica sagrada* (*The Robe*, Henry Koster, 1953), además de los *Diez mandamientos* (The Ten Commandments, Cecil B. DeMille, 1956)–. Sin embargo, los periodos históricos precedentes eran los grandes ausentes. Sólo los cinéfilos podían haber visto algunos clásicos, como *His Prehistoric Past* de Charlie Chaplin (1914) o *Las tres edades* de Buster Keaton (1923), en películas de 8 o super 8, conseguidas en casas de alquiler, como la tienda de *El Fonógrafo* que frecuentaba con mis padres y que estuvo abierta en la calle Quart de Valencia hasta mediados de los 70.

En Estados Unidos y en algunos países de Europa, se habían estrenado bastantes películas sobre temática prehistórica pero en España conocíamos la Prehistoria casi exclusivamente a través de los tebeos, como las historietas de *Hug el troglodita* (Jorge Gasset Rubio) en el *Tio Vivo* (Dibujantes Españoles Reunidos), o los dibujos ya mencionados de *Los Picapiedra* **2** que nos descubrieron una ingeniosa y divertida Edad de Piedra sin ninguna pretensión de realidad. Habría que esperar a finales de los años sesenta para que el gran público contemplara por primera vez en la pantalla, a través de una gran producción estadounidense, un film ambientado en la Prehistoria: *Hace un millón de años* de Don Chaffey (1966). En aquella época de censura franquista, los jóvenes no olvidarían la espectacular presencia de Raquel Welch en bikini de pieles que, junto a Ursula Andress saliendo del agua con igual atuendo blanco en *James Bond contra el doctor No* (*Dr. No*, Terence Young, 1962), se convirtieron en las *sex simbol* femeninas de los años sesenta. No fue únicamente su protagonista lo que hizo inolvidable *Hace un millón de años*, sino el que, para frustración del mundo académico, lo que iba a quedar grabado en el



3 *2001: una odisea del espacio* (*2001: a space odyssey*, Stanley Kubrick, 1968)

imaginario colectivo de varias generaciones de espectadores era un sinfín de barbaridades históricas y medioambientales y unos escenarios y conductas carentes de la mínima veracidad. Lo cierto es que, a raíz de esta película, proliferaron en la década de los setenta las películas de mujeres prehistóricas cortadas por el mismo patrón. Pero ninguna alcanzaría el éxito de *Hace un millón de años* y, si alguna de ellas se estrenó en España, pasaría sin pena ni gloria.

En esos años el contrapunto que podríamos llamar «intelectual» a estas películas fue *2001: una odisea del espacio* de Stanley Kubrick (1968), cuya escena inicial, los simios descubriendo y tocando el liso monolito y lanzando un hueso al aire cuya ascensión seguimos a cámara lenta, motivó muchas tardes de profundos debates entre los estudiantes, sin que llegásemos a ponernos de acuerdo sobre cuál era el mensaje que nos quería trasmitir el gran Kubrick: sin duda, la película se iniciaba recordándonos que el útil, la herramienta fue una de las cosas que nos hizo humanos 3. Sin embargo, la atención de la mayoría de los cinespectadores seguía atrapada por las imágenes de feroces dinosaurios y humanos luchando por la supervivencia, tal y como habían mostrado todas las películas desde los inicios del cine mudo hasta los años ochenta. Incluso la comedia *Cavernícola* de Carl Gottlieb (1981), a nuestro modo de ver una de las mejores parodias sobre las películas de ambientación prehistórica realizadas en las décadas precedentes, despertó interés, casi exclusivamente, por ser su protagonista el *beatle* Ringo Starr. En todo caso, no tuvo el éxito ni de hecho resiste la comparación con otras comedias ambientadas en época romana, como *Golfus de Roma* de Richard Lester (1966) *La vida de Brian* de Monty Phyton (1979) o *La loca historia del mundo* de Mel Brooks (1981).

Cuando se estrena en 1982 la película *En busca del fuego* de Jean Jacques Annaud, ésta nos cautivó. Y no sólo a arqueólogos e historiadores, sino también al gran público, sobre todo al europeo mucho más exigente con el cine histórico que otros. Por primera vez se conjugaba aquí rigor histórico y asesoramiento científico con la narración de una historia que podíamos compartir y sentir, unos exteriores magníficos y las dosis adecuadas de aventura, acción y suspense, además de toques de humor. Ya nada será igual. Una nueva imagen de la humanidad en los tiempos prehistóricos entraba en el cine por la puerta grande.

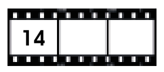


Tras los pasos de *En busca del fuego* se han estrenado un buen número de películas hasta nuestros días pero, desgraciadamente, ya las hemos visto con mentalidad arqueóloga y mirada adulta, lejos de la inocencia y la magia de la infancia. En estas últimas décadas se tiende a abandonar aquel primer tipo de películas que remitía a una parodia de los tiempos prehistóricos, a excepción de alguna incursión poco afortunada como *Año uno* de Harold Ramis (2009), para tratar de hacer un cine de ficción prehistórica ya rigurosamente documentado. Por comentar sólo la producción más reciente, tal sería el caso de *Ao le dernier néandertal* de Jacques Malaterre (2010), observamos que ahora, al pretender narrar historias que resulten creíbles en tanto se ajustan a los conocimientos de la arqueología prehistórica, las películas se van pareciendo cada vez más a los documentales de divulgación científica. La preocupación por no caer en «errores prehistóricos» parece que se antepone a la originalidad del guión y el ritmo de la trama. Contrapunto de este cine europeo que invita al espectador a aprender y a reflexionar sobre la evolución y la diversidad de los comportamientos humanos, el cine estadounidense nos seguirá sorprendiendo con películas fantásticas e irreales, como *10.000 BC* de Roland Emmerich (2008), cuyo despliegue de recursos y de efectos especiales tienen como único objetivo el entretenimiento del público.

REFLEXIONES SOBRE IMAGINARIO, PREHISTORIA Y MUSEOS

La preparación de la exposición *Prehistoria y Cine* nos ha dado la ocasión de disfrutar de verdaderas joyas cinematográficas que, como la mayoría de arqueólogos, desconocíamos porque no gozaron del privilegio de los grandes carteles que anunciaban los «estrenos». Al tratarse de cine de ficción o de evasión, estas producciones suelen permitirse más licencias que las referidas a otros periodos históricos abusando de toda clase de tópicos, con *superwomen* prehistóricas, hombres-lobo/neandertales, seres monstruosos y dinosaurios, que protagonizan las aventuras más diversas. Muchas de ellas las he encontrado geniales, algunas por recordarme la infancia, muchas por sus excesos y ocurrencias, por sumergirnos en mundos misteriosos y fantásticos, unas pocas por ser obras maestras del cine mudo o clásico, y otras por su originalidad sobre la que se han inspirado muchas películas posteriores.

Sin duda, la sorpresa más positiva han sido las filmaciones del cine mudo que han dejado imágenes y escenas inolvidables: recordemos a Buster Keaton en *Las tres edades* (1923), vestido de troglodita, calzado con las enormes pantuflas de pieles, oteando el horizonte encima de la cabeza del brontosaurio, o el duelo de esgrima con garrotes con sus capas de pieles; al simpar Charlot, eterno enamorado, vestido de hombre de las cavernas sin abandonar su bastón y bombín en el cortometraje *Charlot prehistórico* (1914). Pero especialmente entrañables, y mucho menos conocidos, son los cortos de Willis O´Brien, *The dinosaur and the missing link* (1915), *Prehistory poultry* (1916) o *R.F.D. 10.000 BC* (1916), realizados con muñecos de animación de barro o plastilina. Destacar de este último corto personajes y secuencias que claramente inspiraron los dibujos animados de *Los Picapiedra*, como el cartero (futuro Pedro) que reparte el correo en un coche de piedra tirado por un dinosaurio. Obviamente, nada hay aquí de prehistórico. También ha sido interesante descubrir las numerosas versiones que se han hecho a lo largo de décadas sobre «mundos olvidados», basadas en la novela A. Conan Doyle, y comprobar cómo sigue siendo *El mundo perdido* de Harry Hoyt y Willis O'Brien (1925) sin duda la mejor de todas ellas [4]. Harán falta más




4 *El Mundo Perdido* (*The lost world*, Harry O. Hoyt, 1925)

de setenta años para que se proyecte un *remake* que esté a su altura, *Parque Jurásico* (1993) de Steven Spielberg.

No olvidemos que las imágenes de las sociedades prehistóricas que nos brindan las películas son el fruto de la creación de directores y guionistas. Y como tal creación, el cine es capaz de mostrarnos mundos imaginarios nunca antes vistos pero posibles o no, al igual que la literatura nos deleitó con Julio Verne. Por ello, su aportación es muy importante ya que contribuye a moldear las imágenes que poblarán la mente de los espectadores y, en el caso que ahora nos ocupa, las formas y perfiles del pasado.

De ahí la importancia de reflexionar sobre la imagen de las sociedades prehistóricas que nos transmiten algunas de estas películas, de las que destacaremos dos características. En primer lugar, la elección de un escenario «prehistórico» se considera con frecuencia como el más apropiado para la parodia, en la que lo prehistórico simplemente añade un disfraz. Es el caso de un numeroso grupo de películas en el que encontramos desde creaciones notables, como las clásicas anteriormente mencionadas, hasta las comedias italianas de los años setenta que terminan inclinándose del lado de lo histriónico-grotesco. Si bien, entre ellas cabría destacar *Grunt* (1983) de Andy Luotto, que nos sumerge en un divertido mundo «hippy prehistórico» con personajes surrealistas disfrazados con pañales, de abeja maya o de brujo hipnotizador con zancos de *drag queen*, por no hablar de las ingeniosas escenas sobre el descubrimiento del boomerang, el baile de claqué con unos improvisados zapatos de piedra o el descubrimiento de la cocaína con las amapolas, para terminar en un espectacular número musical en una cueva-discotequera.

En este apartado, tal vez la película más difícil de encasillar, sería *Su Majestad Minor* de Jean Jacques Annaud (2007), ambientada a mitad camino entre la Prehistoria y la Historia, en una isla del Egeo durante el Neolítico. Se trata de un relato irónico sobre el poder, con una historia donde se mezcla mitología y fantasía contada con un humor irreverente y provocador que nos recuerda en varias secuencias al *Satyricon* (1969) de Federico Fellini.

Y, una segunda característica, es cómo una parte de estas películas se aproxima a lo prehistórico a través de la imagen que Occidente tenía sobre las sociedades tradicionales, las entonces llamadas «primitivas actuales». La conexión entre Prehistoria y «primitivismo» se da en la mayoría de las películas pero tal vez donde mejor se vea reflejada es en películas como *Hace un millón de años* de Hal Roach (1939) y en *Prehistoric women* (1950) de Gregory C. Tallas. El encanto de ambas reside en su semejanza con las películas de Tarzán, el mayor héroe «salvaje» de la historia del celuloide. Los directores utilizaron el éxito de esta saga de aventuras de los años cuarenta y cincuenta del siglo XX, ambientada

en la selva africana, para acoplarlo a la Prehistoria. Así, en *Prehistoric women* viven en cabañas en los árboles, usan lianas y luchan contra panteras. El hombre, como descubridor y dueño del fuego, es decir el poder, se convierte en el dominador, primero de las fieras y después de las mujeres. Es el eterno enfrentamiento del héroe y el monstruo (léase también fiera), del hombre frente a la naturaleza salvaje, de lo conocido frente a lo desconocido (léase también el otro, el diferente), que encontramos en todas las iconografías y leyendas desde la Prehistoria hasta nuestros días. Y así en las películas de ficción prehistórica, el hombre *sapiens* se enfrenta al monstruo, al otro, que habita en una naturaleza salvaje e inhóspita y cuya imagen puede variar desde dinosaurios y neandertales hasta las propias mujeres.

La reflexión final nos encamina de nuevo al mito de la caverna para preguntarnos sobre el papel del museo en la trasmisión de la imagen de la humanidad prehistórica en tanto que el museo custodia los restos de aquellas sociedades y los estudia, proyectando su «sombra» sobre la pared del fondo de la cueva. Ver cómo ha tratado y trasmitido el cine la imagen de los hombres y mujeres de la Prehistoria y cómo la sociedad ha asimilado este mensaje, a lo largo de 100 años, nos lleva a la realidad del museo y de la historia de la investigación. Nuestro compromiso con la sociedad es múltiple, pues, además de llevar una labor investigadora y patrimonial, somos conscientes que ser un centro educativo por el que pasan al año miles de visitantes, la mayoría escolares, a los que por medio del lenguaje expositivo de paneles y audiovisuales, de los talleres didácticos, de las recreaciones y teatralizaciones históricas y de los propios objetos, les estamos trasmitiendo no sólo información histórica, sino también nuestra propia lectura. En este sentido, un correcto tratamiento del paisaje, de la fauna y del comportamiento de los grupos humanos que habitaron nuestras tierras durante la Prehistoria es fundamental. Al museo le corresponde, pues, romper con tópicos y estereotipos, separar ficción de realidad. Esperamos que esta exposición y libro contribuyan a ello.

THE END



Proclamación de Minor como rey. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

Representación del pasado: ciencia y ficción

Paula Jardón Giner
Departament de Didàctica i Organització escolar
Universitat de València

Clara Isabel Pérez Herrero
Darqueo Estudio
y Difusión del Patrimonio S.L

> Los relatos no son simples representaciones del mundo, forman parte del mundo que describen y por tanto comparten el contexto en el que tienen lugar.
>
> (*Atkinson*, 1988)

PREHISTORIA Y CINE: EN BUSCA DEL PASADO

El cine y la arqueología prehistórica abordan la recreación del pasado desde perspectivas radicalmente distintas. El cine, como disciplina artística, se fundamenta en la creación, para comunicar, entretener y obtener un placer estético, mientras que el objetivo principal de la arqueología es adquirir un conocimiento lo más cercano posible a la realidad, a partir de una estructuración sistemática de observaciones y deducciones razonadas. Si en el primero, la evocación del pasado sirve como ambientación de una narración ficticia, en la segunda se pretende un acercamiento a la realidad del momento para comprender y explicar el cambio cultural. El cine se centra en las sensaciones, en las emociones, mientras que la arqueología focaliza su atención en la evidencia, en la razón.

La metodología y el lenguaje propio de cada disciplina se diferencian notablemente: en el cine, las recreaciones del pasado se realizan a través de una sucesión de imágenes en movimiento, que confor-

man una narración a partir de un guión escrito, sujeto a patrones literarios y cuyos autores no necesariamente son expertos en el período. Se emplea un elaborado código de convenciones y signos, cuya unidad fundamental de significado es la imagen, complementada con el sonido, que el espectador interpreta en función de su bagaje cultural. Es pues, una información que procede de fuentes secundarias y que además se reelabora y reestructura en función de múltiples factores y circunstancias. En el cine la fidelidad a la realidad no es un requerimiento, la interpretación es totalmente libre, los elementos que configuran estas recreaciones están supeditados a la ficción, las licencias no están mal consideradas si el relato las justifica. Entre los especialistas en arqueología prehistórica es generalmente la palabra, el texto escrito, el principal transmisor de ideas, teorías y contenidos sobre hechos del pasado basados en evidencias arqueológicas cuyas interpretaciones se rigen por unas reglas o códigos epistemológicos propios de la disciplina. Es en las hipótesis o teorías emitidas en función de la interpretación del registro donde emplea el arqueólogo toda su creatividad, eso sí, sujeta a comprobación. A pesar de que ambas aproximaciones tratan de retratar el pasado, el camino que toman cine y arqueología entre lo abstracto y lo concreto es totalmente inverso.

La recreación de una época pasada en el cine requiere concreción y especificidad: personajes bien definidos situados en un marco espacio-temporal específico, enfrentados a situaciones concretas y realizando acciones precisas. No se permiten vacíos en la representación, todos los elementos principales y secundarios que conforman el relato deben estar bien definidos; en el cine los detalles son importantes. Sin embargo, las recreaciones que proporciona la arqueología prehistórica, que se inscriben en un marco espacio temporal poco definido, aunque pueden llegar a un alto grado de concreción en la descripción de espacios, objetos y técnicas, dada la naturaleza del registro arqueológico 2a (un palimpsesto de restos materiales procedentes de diversas ocupaciones más o menos alejadas en el tiempo), presentan grandes lagunas de conocimiento en aquellos temas que carecen de evidencias arqueológicas directas o indirectas. Esas lagunas se transforman en interrogantes que propician la creación de nuevas aproximaciones al registro arqueológico, nuevos métodos de análisis que a su vez dan lugar a la emisión de nuevas hipótesis.

El puente entre la arqueología y el cine se establece a partir de los materiales de divulgación y de producciones culturales en función del interés de los realizadores de las películas, que en algunos casos recurren a asesoramiento por parte de expertos en diferentes campos, pero que en su mayoría se contentan con presentar la Prehistoria como un escenario más, plagado de tópicos recuperados del imaginario colectivo, contribuyendo a reforzarlos con la poderosa fuerza de las imágenes. Por otra parte, como apunta Atkinson en la cita que encabeza este artículo, los investigadores, al interpretar el registro arqueológico, no son ajenos a las influencias ejercidas por su contexto cultural, cuyos esquemas mentales, en ocasiones, se ven trasladados a la representación del pasado.

El mito de la Caverna de Platón sintetiza metafóricamente esta relación entre el mundo real y el mundo de las ideas. Por la importancia que en esta metáfora tienen las imágenes, este mito ha sido a menudo evocado en relación con el cine. Podemos establecer un paralelismo entre las sombras de la caverna, la linterna mágica y las pinturas rupestres prehistóricas que en cierto modo constituyen reflejos de la realidad, o más concretamente, de cómo nos la representamos.

La caverna simboliza el paso del mundo sensible al mundo de la razón, de las ideas. Aplicado a la arqueología representa el paso desde las evidencias arqueológicas a las interpretaciones o a la formula-



2a Excavación en la cova del Bolomor (Tavernes de la Valldigna, Valencia)

2b *The firts circus* (Herbert M. Dawley, Tony Sarg, 1921). Una parodia sobre la teoria de la evolución de Darwin



ción de hipótesis. También simboliza el encadenamiento al que estamos sometidos cuando únicamente observamos las sombras de la realidad, es decir, las reconstrucciones que otros han elaborado para nosotros (cine, mitos, divulgación poco rigurosa...) o que hemos heredado del pasado (teorías científicas divulgadas en el pasado, prejuicios ideológicos, carencia de conocimientos antropológicos...) sin ponerlas en duda o sin utilizar la razón.

La actitud de rechazo de los esclavos de la caverna cuando aquél que ha escapado vuelve para enseñarles el verdadero mundo real, simboliza la resistencia a los cambios, el rechazo a las ideas diferentes, el acomodamiento (el espectador pasivo frente a un televisor, en el cine... ¿un mundo controlado y feliz?). Se puede establecer un paralelismo entre el esclavo que torna para abrirle los ojos al resto y la preocupación de los investigadores por desvelar a la sociedad los conocimientos sobre la Prehistoria, adquiridos a partir de la realidad arqueológica y por desmontar las ideas mitológicas que se han ido transmitiendo en nuestra sociedad a través del imaginario colectivo 2b.



¿CÓMO SE HA REPRESENTADO LA PREHISTORIA EN EL CINE?

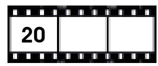
Géneros, tratamientos y narrativas

Aventura, peligro, terror, erotismo y violencia se presentan en las imágenes escogidas para la promoción de las películas prehistóricas que encontramos en carteles, trailers, carátulas y libros en los que se basan estas producciones. La mayoría de las películas ambientadas en la Prehistoria pertenecen al género fantástico, si entendemos por tal aquel que introduce elementos no reales o anacrónicos en la narración, si bien encontramos representados en ellas todos los géneros (comedia, aventura, terror, drama, ciencia ficción...).

El más representado es el género de aventuras, en el que generalmente los protagonistas viajan a un mundo remoto que ha permanecido inalterable en el tiempo: *El mundo perdido* (*The lost world*, Harry O. Hoyt 1925, Irwin Allen 1960, Stuart Orme 2001), *Viaje al mundo perdido* (*The people that time forgot*, Kevin Connor, 1977), *Viaje a la Prehistoria (Cesta do Praveku*, Kared Zelman y Fred Ladd, 1955*)*, *La tierra olvidada por el tiempo* (*The land that time forgot*, Kevin Connor, 1975), *Mujeres prehistóricas* (*Slave girls*, Michael Carreras, 1967), *Mujeres del planeta prehistórico* (*Women of the prehistoric planet*, Arthur C. Pierce, 1966), *Viaje al planeta de las mujeres prehistóricas* (*Voyage to the planet of the prehistoric women*, Peter Bogdanovich, 1968). Dentro de este grupo, pero situando la acción en el futuro, encontramos películas como *El planeta de los simios* (*Planet of the apes*, Franklin J. Schaffner, 1968), *Yo fui un cavernícola adolescente* (*Teenage Caveman*, Roger Corman, 1958), *2001: una odisea del espacio* (*2001: a space odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), *El tiempo en sus manos* (*The time machine*, George Pal 1960, Simon Wells 2002), que plantean una reflexión sobre el pasado y el futuro de la humanidad. Un caso aparte es la película *10.000 BC* (2008) de Roland Emmerich, que utiliza como punto de partida el encuentro entre culturas muy diferentes entre sí para introducir toda clase de elementos imposibles a nivel histórico, natural y cultural, pero con un poderoso atractivo en el cine de aventuras.

Descongelamiento, terror, drama y comedia se combinan en *The neanderthal man* (Ewald André Dupont, 1953), *Return of the ape man* (Phil Rosen, 1944), *The ape man* (William Beaudine, 1943), *El hombre del hielo* (*Iceman*, Fred Schepisi, 1984), *El hombre de California* (*Encinoman*, Les Mayfield, 1992), *Eegah* (Harch Hal Sr., 1962), *The Beast of Hollow Mountain* (Edward Nassour, Ismael Rodríguez 1956), en los que un ser prehistórico se enfrenta a la civilización actual haciendo gala de su brutalidad y primitivismo y provocando situaciones peligrosas, desconcertantes o hilarantes. El recurso a las situaciones ridículas por contraste entre pasado y presente es una constante en las escenas cómicas de éstas y otras películas.

La comicidad de los tópicos relacionados con la brutalidad, el salvajismo y el primitivismo, se explota desde los inicios del cine en producciones como *R.F.D. 10.000 BC* (Willis H. O'Brien, 1916), *Charlot prehistórico* (*His Prehistoric Past*, Charles Chaplin, 1914), o en películas que realizan un repaso humorístico por la historia como *Las tres edades* (*Three ages*, Buster Keaton, 1923), *La loca historia del mundo: Parte I* (*History of the world: Part I*, Mel Brooks, 1981) *o Año Uno* (*Year one*, Harold Ramis, 2009) 3.





3 Laurel y Hardy en *Flying elephants* (Frank Butler y Hal Roach, 1928)

Dentro del género de comedia con tintes eróticos encontramos una gran cantidad de producciones a partir de la década de los años setenta y ochenta: *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981), *Grunt!* (Andy Luotto, 1983), *La Cavernícola* (*Cave Girl*, David Oliver, 1985), *Homo Erectus* (Adam Rifkin, 2007), *Cuando los hombres usaban cachiporra y con las mujeres hacían ding dong* (*Quando gli uomini armarono la clava e con le donne fecero din don*, Bruno Corbucci, 1971), *Cuando las mujeres tenían cola* (*Quando le donne avevano la coda*, Pasquale Festa Campanile, 1970) *y Cuando las mujeres perdieron la cola* (*Quando le donne persero la coda*, Pasquale Festa Campanile, 1972).

Son pocas las películas que transcurren en un contexto espacio temporal concreto y sin anacronismos, de manera que pudieran encajar en un supuesto «género histórico» (Hernández Descalzo, 1997). Algunas de estas producciones se basan en novelas ambientadas en tiempos prehistóricos como *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981) *El clan del oso cavernario (The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986) o *Ao,le dernier néandertal* (Jacques Malaterre, 2010), recogen, con mayor o menor acierto, los resultados de las investigaciones del momento (Rosny, J.H. 1909; Auel, J.M. 1980; Klapczynski, M. 2007). En ellas se tratan temas como la coexistencia de diferentes especies del género homo, la hibridación entre neandertales y cromañones, la especificidad de la sexualidad humana, la importancia del fuego, la práctica de la violencia, del canibalismo, el descubrimiento de las emociones (la risa, el llanto, el amor, la pérdida...), la autoconsciencia, la aparición del arte y el pensamiento simbólico... temas que han sido objeto de debate científico y que en cierta medida podemos considerar pertinentes en un cine de temática prehistórica. Es precisamente el excepcional tratamiento de estos temas el que ha convertido a *En busca del fuego* en la película de Prehistoria mejor valorada hasta el momento por los investigadores y por el público. Tanto en estas películas como en las anteriormente mencionadas, las ficciones que contextualizan estos temas presentan esquemas narrativos universales que se reproducen una y otra vez tanto en el cine como en la literatura y que tienen origen en la tradición oral (la búsqueda del tesoro, el intruso benefactor o destructor, el ser desdoblado, el conocimiento de sí mismo, el amor redentor ...). Repasando los temas apuntados por Balló y Pérez en la Semilla Inmortal (Balló y Pérez, 2000) reconocemos en las películas que nos ocupan, este tipo de narraciones.

Así, *En busca del fuego,* auténtica epopeya de la evolución humana, reproduce un esquema narrativo propio del género de aventuras, el de *Las Argonáuticas* de Apolonio de Rodas. Los protagonistas reciben un encargo que les embarcará en un trayecto largo y arriesgado para conseguir un tesoro. En su lugar de destino se encuentran con ayuda inesperada que les ayuda a superar los obstáculos y tras una huida accidentada, se produce el retorno victorioso. En esta película, el tesoro es a la vez físico (el fuego) y concep-






4 *The neanderthal man* (Ewald André Dupont, 1953)

tual (su producción), y va acompañado de una serie de aprendizajes que dotan al viaje de un carácter iniciático. Un esquema similar se presenta en *El mundo perdido*, basado en la novela de Arthur Conan Doyle (1912). En películas como *Hace un millón de años* (*One million years B.C)*, Don Chaffey, 1966) o *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (*When dinosaurs ruled the Earth*, Val Guest, 1970), la huida y no la búsqueda será la causa del viaje, aunque, finalmente encontrarán su «tesoro» (nuevos conocimientos) y regresarán para compartirlo con su comunidad de origen.

El largo periplo de *Ao, le dernier néandertal* en busca del clan que adoptó a su hermano, comparte estructura narrativa con *La Odisea* (el retorno al hogar) y con *La Bella y la Bestia*, en la historia de amor de sus protagonistas, en la que un rechazo mutuo inicial dará paso al reconocimiento, la aceptación y el amor. La alteridad es el tema central de *El clan del oso cavernario,* pero Ayla, que en este caso se puede comparar a la Bestia, tras un periodo de difícil adaptación al grupo, en el que sus diferencias físicas y cognitivas se acentúan, finalmente será forzada a abandonarlo, al igual que le sucede a Mowgli en *El Libro de la Selva*.

El tema del ser desdoblado, magníficamente ejemplificado en la novela de Stevenson *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* y de la creación de vida artificial (Prometeo, Pigmalion, Frankenstein) convergen en las películas de terror de la década de los cincuenta *The neanthertal man, The ape man, Monster on the campus* (Arnold, 1950), en las que un científico loco, se transforma en un ser prehistórico dando rienda suelta a sus instintos más básicos. El doctor Groves (*The neanthertal man*), antes de aplicarse él mismo el suero 4, realiza experimentos previos con animales en los que consigue convertir a un gato en un tigre dientes de sable.

En *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor,* Jean Jacques Annaud, 2007) encontramos múltiples referencias a la mitología clásica y esquemas narrativos entrecruzados que dotan a la historia de una gran riqueza interpretativa. La línea argumental principal se inserta en la línea del relato mesiánico: una comunidad en crisis encuentra una promesa de liberación en la figura de un extraño (Minor). Abandonado en su infancia y criado por una madre adoptiva (la cerda), recuerda a otras historias de la mitología grecolatina (Rómulo y Remo y La Loba Capitolina) y orientales (el del niño salvaje criado por los lobos recogido por Kipling en *El Libro de la Selva*). Su ascenso al poder tras la caída de un árbol, va acompañado de una fuerza sobrenatural, manifestada en este caso por una señal divina (la paloma que se posa en su cabeza) y supone la propagación de una determinada doctrina (manifestada en la prohibición del consumo de carne de cerdo). El poder corrompe al protagonista (con reminiscencias del tirano de Macbeth) pero se redime a través de una segunda muerte en los pantanos y resucita en el bosque mitológico sin perder su condición humana. Encontramos también paralelismos con *La*

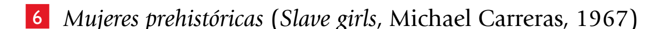
Bella y la Bestia (el amor redentor), con *Fausto* (el pacto con el diablo, representado aquí por el dios Pan, que introduce a Minor en las pasiones humanas, deseo, poder....), con la historia de *Edipo* y el descubrimiento de sí mismo, que en el caso de Minor se relaciona con las circunstancias de su nacimiento, desvelado por su madre adoptiva.

También en *Missing link* (Carol Hughes, David Hughes, 1988) 5 película de ficción prehistórica cercana al docudrama, se narra la toma de consciencia de sí mismo por parte de un *australopitecus robustus*, que en su huida de otros homínidos que han masacrado a su grupo, descubre la inmensidad del mar y la pequeñez de la existencia al mismo tiempo que su soledad y establece la horrible conexión entre un objeto que recoge por curiosidad y el acto violento que le ha privado de la compañía de los suyos. Reminiscencias de la trama edípica encontramos también en películas de ciencia ficción como *El planeta de los simios* o *Teenage caveman*, en las que los protagonistas, empeñados en trascender las reglas impuestas por la comunidad dominante, descubren la sorprendente verdad sobre sus orígenes.



5 *Missing link* (Carol y David Hugues, 1988)

En las películas en las que las mujeres son poderosas, se revela el mito de origen mesopotámico de Lilith, una figura ambivalente y atractiva de mujer maligna, activa, bella e independiente que no se deja oprimir por el macho (*Slave girls; Las mujeres salvajes de Wongo, The wild women of Wongo,* James L. Wolcott 1958; *Mujeres prehistóricas, Prehistoric women,* Gregg C. Tallas 1950) 6.



6 *Mujeres prehistóricas* (*Slave girls*, Michael Carreras, 1967)





7 Meseta de *El Mundo Perdido* (*The lost world*, Harry O. Hoyt, 1925)

Ideas y mitos

La imagen es importante para la comprensión humana. Desde la misma Prehistoria se utilizó para mejorar la comunicación y la comprensión de ideas complejas (Azéma, 2011). El cine aporta imagen en movimiento, enriqueciendo las representaciones estáticas que podemos encontrar en cuadros y esculturas.

Por otra parte, también la imagen refleja las ideas que se transmiten culturalmente, muchas veces sin que seamos conscientes (Quertelet, 2010). Estas imágenes transmitidas al cine, con gran potencia, por estar ligadas a la narración de historias, persisten en nuestro imaginario colectivo, por lo cual no es de extrañar su reaparición en versiones sucesivas de la misma historia, en historias diferentes de mundos desconocidos, o incluso su traslación a ámbitos de conocimiento más formal, como libros de texto o publicaciones científicas. La meseta inaccesible de *El mundo perdido* de Arthur Conan Doyle se constituye como el referente más paradigmático de esta situación 7 9, repitiéndose en multitud de versiones y adaptaciones de la historia, incluso en aquellas que no se relacionan directamente con la Prehistoria, como la producción de Disney/Pyxar *Up* (2009).

8 *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (*When dinosaurs ruled the Earth*, Val Guest, 1970)



La imagen del volcán en erupción como representación de un espacio hostil que mediante la destrucción empuja al cambio, a la constante adaptación de los seres humanos para luchar por su supervivencia, es otra de las constantes en el cine de temática prehistórica. El encuentro entre dinosaurios y humanos, ya reflejado en las primeras producciones cinematográficas, se repite en historias posteriores *(Hace un millón de años; Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra; Los Picapiedra, The Flintstones,* Brian Levant 1994, *Parque Jurásico* 1993*)* y se mitifica en el imaginario colectivo, aunque no tenga ninguna base científica 8.



9 *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (*When dinosaurs ruled the Earth*, Val Guest, 1970)

Otro tanto ocurre con la desnudez. La asimilación de la imagen de tribus africanas, amazónicas o aborígenes (todas ellas habitantes de zonas cálidas) como sinónimo de primitivismo, ha servido al cine para explotar el atractivo del cuerpo femenino ligero de ropa, eso sí, adaptándose a los estándares de cada época, destacando el bikini como prenda iconográfica de la mujer prehistórica. Quizás también hayan influido en la génesis de este arquetipo de la desnudez prehistórica la amplia divulgación de las figurillas femeninas paleolíticas conocidas como venus, o el extenso repertorio de iconografía judeocristiana relacionado con el mito de la creación. La imagen del *hombre-mono,* originada paralelamente a las teorías de Darwin, trascendió al cine en las caracterizaciones de nuestros ancestros en películas como *The first circus* (Herbert M. Dawley, 1921), *The dinosaur and the missing link* (Willis H. O'Brien, 1915), *El mundo perdido, Mujeres prehistóricas, The neanthertal man, The ape man, Monster on the campus, Las mujeres salvajes de Wongo, Hace un millón de años* y otras muchas.

Estrechamente relacionado con el concepto de evolución humana encontramos la idea de progreso técnico, que la investigación arqueológica muestra como resultado de la observación y de la experimentación constantes y cuya socialización implica una elección consciente por parte del grupo (Carbonell, 2007). Sin embargo, el cine a menudo presenta las adquisiciones técnicas como fruto de la casualidad, así, en *Teenage caveman*, el protagonista descubre el arco, el silbato y otros ingenios técnicos de una manera totalmente anecdótica, o en *Mujeres prehistóricas*, uno de sus protagonistas aprende a producir fuego en solo tres intentos al golpear dos piedras, mientras que en *Cavernícola* asistimos en primicia al primer concierto prehistórico de manera totalmente improvisada y espontánea. Lo que sí reflejan muchas de estas películas es la importancia de los contactos en la difusión de las novedades tecnológicas (*Hace un millón de años; Ao, le dernier néandertal; Criaturas olvidadas del mundo, Creatures the world forgot, …*). El ejemplo más claro es de nuevo *En busca del fuego*, que muestra cómo un miembro del clan de Ika enseña a Naoh cómo se produce el fuego. En algunas de ellas hay claras referencias a la educación de los niños (en *Criaturas olvidadas*, el padre enseña a cazar a sus hijos, en *El clan del oso cavernario* los jóvenes son adiestrados en el uso de armas arrojadizas, Ayla aprende los secretos de la



10 Escuela prehistórica. *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)

curación de las plantas con Nala. En *Hace un millón de años* es un anciano quien se encarga de la formación de los niños ante un panel de pinturas rupestres) 10.

Un aspecto en el que coinciden muchas de las producciones de cine «prehistórico» es en el de la importancia de la comunicación gestual, que generalmente se apoya en un lenguaje articulado de repertorio muy limitado, diseñado específicamente para la película en cuestión. En *Hace un millón de años* los personajes utilizan un lenguaje casi onomatopéyico para verbalizar sus intenciones, las *Mujeres prehistóricas* de Gregg Tallas, los cavernícolas de Carl Gottlieb, las *Criaturas olvidadas del mundo*, *Ao, le dernier néandertal* o los protagonistas de *En busca del fuego*, combinan gestos y expresiones con «palabras». En *El clan del oso cavernario*, el gesto adquiere la categoría de signo en un lenguaje codificado que requiere subtítulos para comprenderlo. Lo cierto es que no sabemos con certeza cómo se comunicaban nuestros antepasados, parece indiscutible que tanto neandertales como sapiens tenían las capacidades morfológicas e intelectuales necesarias para emplear un lenguaje articulado y complejo, aunque desconocemos sus características (Rivera, 2009).

El descubrimiento de la risa y el llanto, como reflejo de las emociones humanas es una constante en las películas ambientadas en la Prehistoria. También lo es la representación de rituales funerarios como rasgo de humanidad *(El mundo perdido 2002, Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra, El clan del oso cavernario)*, en ocasiones se refuerza esta idea oponiéndolos a escenas en las que se muestra una total indiferencia hacia la muerte de un miembro del grupo (*Criaturas olvidadas del mundo)* 11.

Prácticamente en todas las películas se representan rituales propiciatorios o iniciáticos en los que son frecuentes el maquillaje, las escarificaciones y amuletos con danza incluida. Los sacrificios humanos aparecen como testimonio de la brutalidad humana *(Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra)* 12.





11 Enterramiento. *Criaturas olvidadas del mundo* (*Creatures the world forgot*, Don Chaffey, 1971)

La violencia adquiere carácter específicamente humano en el cine ambientado en la Prehistoria, incluso la violencia sin razón de provecho o interés, sino como expresión de poder *(2001: una odisea del espacio, Mujeres prehistóricas, En busca del fuego, El clan del oso cavernario)*. En algunas películas *(Hace un millón de años, Criaturas olvidadas, Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra)* se contrapone la violencia de los grupos donde el macho es dominante con la actitud no violenta de los grupos en los que la mujer es más influyente. En estos grupos «menos evolucionados» hay una jerarquización, un macho alfa que se impone al resto, no por sus cualidades, sino por su fuerza, generando competencia entre otros candidatos a la jefatura. Quizás se pretende poner de manifiesto ese «retraso evolutivo» haciendo un paralelismo con el comportamiento de ciertas especies animales. En las mujeres la violencia no va asociada al poder sino a la competición por las atenciones de un hombre *(Mujeres prehistóricas, Hace un millón de años, Slave girls, Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra...)*. Rastrear la violencia en el registro arqueológico de tiempos tan remotos es bastante complicado, la antropología muestra que los grupos de cazadores

12 Sacrificio humano. *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (*When dinosaurs ruled the earth*, Val Guest, 1970)





13 Antropofagia. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

recolectores suelen ser igualitarios y generalmente el liderazgo es meritorio (Haller, 2011). Sin embargo, aunque los ejemplos son muy escasos y difíciles de interpretar, existen testimonios paleontológicos y artísticos del ejercicio de la violencia contra individuos aislados en el Paleolítico. Las muestras de violencia se multiplican en etapas posteriores (Mesolítico, Neolítico), hasta la formación de los estados complejos (guerras, sacrificios, matanzas, ajusticiamientos...), (Guilaine y Zammit, 2002), (Pérez, 2011).

La práctica de la antropofagia, que ha sido una cuestión muy debatida entre los prehistoriadores a raíz de algunos hallazgos realizados en diferentes yacimientos europeos (Aura *et alii,* 2011), se ha trasladado al cine en películas como *Hace un millón de años* o *En busca del fuego*, que muestran el canibalismo como una práctica alimentaria más por parte de ciertas especies de homínidos 13. Los hallazgos muestran huesos humanos entre restos de fauna con marcas de descarnamientos y pautas de fracturación semejantes, que se han interpretado de formas diversas: antropofagia, ritual funerario *post mortem* o canibalismo ritual (Guilaine y Zammit, 2002).

El cine muestra también la violencia física frente a los animales en escenas de caza y luchas cuerpo a cuerpo, como manera de reforzar la brutalidad en relación con la lucha por la supervivencia en un medio hostil (*Hace un millón de años, Criaturas olvidadas, En busca del fuego, El clan del oso cavernario, Ao,le dernier néandertal...*).

Otro tema recurrente es el enfrentamiento entre sexos, mostrado en esta ocasión como dominación o lucha por el poder dentro de un grupo, o como dominación y enfrentamiento entre grupos masculinos y femeninos *(Mujeres prehistóricas, Las mujeres salvajes de Wongo)*. Prácticamente en todas las películas hay escenas de sexo forzado, en ocasiones imitando las prácticas sexuales de otras especies animales *(En busca del fuego)*, en otras como expresión de dominación *(El clan del oso cavernario)* y no siempre encuentran una justificación en el relato *(Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra)*. El tratamiento de la sexualidad y de las relaciones de género es uno de los temas recurrentes en las películas de Prehistoria, haciendo patente la idea de un mundo prehistórico en el que se justifica el sexo tal y





14 *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (*When dinosaurs ruled the earth*, Val Guest, 1970)

como se percibe en el momento de la producción de la película, por ejemplo el sexo libre a partir de los movimientos hippies de los años setenta, en *Cavernícola*, o explicando las relaciones entre sexos sin los condicionantes de la cultura occidental judeo-cristiana, como en *Su Majestad Minor* 14.

Resulta extremadamente difícil describir la conducta sexual de nuestros ancestros más remotos, pero a partir de los restos antropológicos y de las manifestaciones artísticas se pueden aventurar algunas consideraciones: los paleontólogos han constatado que desde las primeras etapas evolutivas del género homo se ha producido una reducción del dimorfismo sexual que pudo estar relacionada con la pérdida del estro que condiciona en otras especies animales los períodos de celo. Esta transformación implica una receptividad permanente que posibilitaría el establecimiento de lazos de unión de pareja en el cuidado compartido de la descendencia, aunque no sabemos cuando se estableció la relación entre coito y reproducción (Dominguez, 2004). Por otra parte, las representaciones artísticas nos muestran imágenes de una actividad sexual compleja y variada (Angulo y García, 2005).

La reacción ante «el otro», el extraño se trata en el cine que nos ocupa desde diferentes puntos de vista. El otro en ocasiones es alguien perteneciente al mismo grupo con particularidades que le separan de éste, o alguien procedente de otro grupo que puede ser acogido o rechazado, o que supone un peligro por su hostilidad. Las reacciones reflejadas son variadas: aceptación, rechazo, integración... En la película *Ao, le dernier néandertal*, la evolución de la relación entre la mujer (sapiens) y el protagonista (neandertal), ejemplifica muy bien todos estos aspectos. En *El clan del oso cavernario*, la integración-rechazo del extraño constituye el elemento principal del argumento, en *10.000 BC*, el grupo de cazadores acoge una niña. La relación con la discapacidad permanente o biológica es una cuestión que aparece tratada con frecuencia.



15 Ayla y Creb. *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)

En la mayor parte de las películas aparecen personajes con alguna secuela física dentro del grupo y, en ocasiones, ostentan un papel importante dentro de su comunidad, como Creb, el chamán de *El clan del oso cavernario* 15.

Es menos frecuente la presencia de personajes con discapacidad psíquica, que únicamente recoge Jean Jacques Annaud en sus películas, destacando el personaje de Prunius, la encantadora vestal de *Su Majestad Minor,* que en una sociedad diferente a la nuestra está incluida socialmente. No podemos decir lo mismo del protagonista, Minor, que con un origen dudoso y mitificado negativamente, se convierte durante una buena parte de su vida en un excluido.

Respecto a la enfermedad transitoria, vejez y lesiones accidentales, en *Hace un millón de años* o *Criaturas olvidadas*, se constata el diferente tratamiento que reciben entre dos grupos diferentes presentados como más o menos civilizados 16.

En *El clan del oso cavernario*, la protagonista es curada y adoptada por un grupo tras ser atacada por un felino, *En busca del fuego* muestra cómo el grupo se hace cargo de un compañero herido por un oso. Por el contrario, en *Cavernícola* vemos cómo el grupo expulsa a un cazador que se queda cojo. En el registro arqueológico encontramos evidencias del cuidado por parte del grupo de individuos que no hubieran podido valerse por sí mismos, como los restos aparecidos en Chapelle-aux-Saints, pertenecientes a un individuo senil, sin molares, con artrosis en caderas y piernas que dificultaba su movilidad (Defleur, 1993). O el esqueleto de Shanidar I al que faltaban los huesos del antebrazo y la parte distal del húmero

derecho con deformaciones en los huesos de dicho brazo que impidieron su desarrollo normal, además de heridas en el costado derecho de la frente y fractura orbital (Defleur, 1993).



16 Anciano abandonado a su suerte. *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)

Recreación de la vida cotidiana: de la arqueología al cine

Para trasladarnos a una época concreta, el cine cuenta con diferentes recursos que, adecuadamente combinados tienen un enorme poder evocador: las localizaciones, los decorados, el *atrezzo*, el vestuario, las caracterizaciones y la recreación de actividades. Todos estos elementos tienen su reflejo en el registro arqueológico, aunque, dado el carácter fragmentario del mismo, es harto difícil trasladar directamente las evidencias arqueológicas a la pantalla. No todos los materiales se conservan por igual, la materia orgánica rara vez se conserva, y tanto objetos como estructuras se han visto sometidos a múltiples y variados procesos postdeposicionales que requieren análisis especializados para su correcta interpretación. Por otra parte, el mundo actual difiere mucho del que habitaban nuestros antepasados más remotos, la tecnología nos ha permitido modelar el paisaje a nuestra voluntad y adaptarlo a nuestras necesidades, por lo que resulta extremadamente difícil encontrar paisajes que no reflejen la actividad humana. Nuestra sociedad ha evolucionado en muchos aspectos y poco a poco se han ido abandonando técnicas, actividades y costumbres cotidianas propias de otras épocas porque ya no eran necesarias. Recrear paisajes y modos de vida del pasado requiere un esfuerzo extraordinario, directamente proporcional a la antigüedad de la época que se pretende reconstruir. A esta dificultad se añaden las decisiones que toman los realizadores de las películas, bien sea en relación al presupuesto, al guión o en función de su visión personal. Lo más generalizado es recurrir a unas pocas referencias muy específicas de la época y sobradamente conocidas (como las pinturas rupestres de Altamira) que sirven para trasladar inmediatamente al espectador a la época en la que transcurre la acción.



17 Paisaje volcánico. *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)

Los exteriores de las películas ambientadas en la Prehistoria se localizan a menudo en regiones de clima o geomorfología extrema: así encontramos paisajes volcánicos en *El mundo perdido*, *Hace un millón de años* (Lanzarote), *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (La Palma), *Criaturas olvidadas del mundo* (Namibia, Sudáfrica), *Viaje al mundo perdido* (Islas Canarias). 17



18 Poblado a orillas del Mediterráneo. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

Otra característica son las localizaciones en paisajes desérticos o esteparios y helados, pero siempre se trata de climas y biotopos extremos, empleados como medio de expresión de las dificultades de la supervivencia. Los animales extinguidos, como tigres de dientes de sable, dinosaurios o mamuts muestran la peligrosidad del medio. En ellos se representan escenas de caza, de huida, de persecución y de ataques por parte de peligrosos predadores. La mayor parte de estos paisajes poco tienen que ver con las reconstrucciones realizadas por parte de los investigadores a partir de los restos de animales, carbones o pólenes, que muestran cómo los humanos prehistóricos habitaron biotopos muy variados gracias al fuego y otras adaptaciones tecnológicas.

Los paisajes culturales, los poblados, las cuevas, los templos, son decorados de la vida cotidiana, donde se desarrolla una buena parte de la acción de la película, ambientada por escenas de actividades relacionadas con la subsistencia. En las cuevas generalmente se recurre a la representación de distintas actividades para mostrar la estructuración del espacio (*Hace un millón de años, El clan del oso cavernario*). Algunas películas recrean estructuras documentadas arqueológicamente con gran fidelidad, como las cabañas del yacimiento de Mezine, Ucrania, (*Ao,le dernier néandertal*), mientras que en otras se parte de la evidencia arqueológica para dar rienda suelta a la imaginación, como el poblado de *Su Majestad Minor* 18.

Por último, el cine nos permite imaginar la parte más inconsciente del ser humano a través de la representación de lugares mitológicos o visiones, drogas, sueños... Es en estos últimos donde los realizadores se permiten desarrollar libremente su creatividad, pues únicamente a través de la iconografía nos podemos hacer una vaga imagen de estos paraísos mentales (*El clan del oso cavernario, Ao, le dérnier néandertal, Su Majestad Minor*) 19.

El aspecto de los personajes presenta dos condicionantes: las ideas que sobre la Prehistoria y la evolución humana se han transmitido en la cultura general y a través de las divulgaciones de la investigación y por otra parte, la moda estética del momento de filmación. La caracterización, el maquillaje y el vestuario comienzan a ser más complejos a partir de los años ochenta. La aparición de nuevos materiales y el tratamiento y animación por ordenador dan como resultado propuestas de reconstruc-



19 Sueño. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

ción física mucho más creíbles, que poco tienen que ver con los trucos empleados en la caracterización artesanal de *The neanderthal man* con pieles de naranja. En las películas más antiguas los homínidos aparecen representados con los cabellos largos y abundante vello corporal. En las décadas de los sesenta-ochenta, los cabellos masculinos son más cortos y en las más recientes se alargan incorporando extensiones, recogidos y trenzas. Las mujeres suelen aparecer con la melena larga y suelta acorde con los estilismos vigentes. En los años sesenta y setenta se traslucen los tópicos sobre el color del cabello. Los rubios personifican los rasgos considerados más positivos. Películas como *En busca del fuego*, *El clan del oso cavernario o Ao, le dernier néandertal*, recurren a una base científica en sus caracterizaciones, marcando el toro supraorbital en los neandertales, potenciando la proyección de la boca con prótesis dentales o eligiendo a los actores con características físicas concretas. Actualmente, gracias a la evolución de las técnicas de análisis y de los medios tecnológicos, se pueden obtener retratos muy aproximados de los humanos prehistóricos. En el cine de producción más reciente se reflejan los avances obtenidos en las investigaciones de la antropología física y la genética: neandertales pelirrojos, con una morfología corporal más parecida a la nuestra, una movilidad basada en las particularidades del esqueleto, expresiones y gestualidad más verosímiles...

El vestuario de las películas de Prehistoria es muy básico. En general los materiales utilizados están poco elaborados. No se conocen elementos de vestuario ni herramientas textiles antes del Neolítico, aunque algunos elementos que aparecen en el arte paleolítico se interpretan como tejidos. Algunas decoraciones de las figurillas femeninas de Dolni Věstonice (Sofer *et alii*, 2000), o la disposición de cuen-

20 Kritón. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)







21 Calzado, complementos del vestuario de *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

tas de ornamento en algunas tumbas como la de Sungir (Bader y Labruskin, 1998) parecen indicar la existencia de chaquetas y pantalones muy elaborados. Esta constatación contrasta con la escasez de restos arqueológicos conservados. A partir del Neolítico se conocen muchos más ejemplos, evidencias directas halladas en los poblados palafíticos y abundantes ejemplos indirectos en las representaciones artísticas de estilo levantino. A partir del Calcolítico y la Edad del Bronce disponemos de mayor número de ejemplos conservados: Ötzi (Valle de Ötz, Italia), Cueva de los Murciélagos (Albuñol, Granada), Castellón Alto (Galera, Granada)... Ambientada en época prehomérica, *Su Majestad Minor* destaca por la cuidada elaboración del vestuario de inspiración neolítica y minoica 20 21 22 23.

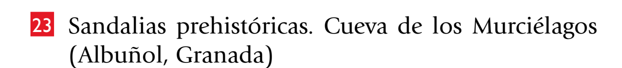
La documentación es imprescindible a la hora de recrear las técnicas y acciones cotidianas de manera verídica, ya que no solo los objetos, sino los gestos que los animan, configuran la credibilidad del mundo de ficción en el que se inscriben. La formación de los actores es, en este sentido un punto sumamente importante, puesto que han de comprender las implicaciones que para su puesta en escena tienen las circunstancias en las que se desarrolla la acción. De la misma manera que una actriz que representa a una cantante de ópera o boxeadora mejora su interpretación con el conocimiento del ambiente del personaje, un actor que representa un personaje prehistórico ha de prepararse para adquirir los conocimientos necesarios para interpretarlo con veracidad, aunque muchos de estos conocimientos obviamente constituyen una hipótesis interpretativa. Las acciones cotidianas suelen aparecer en un segundo plano. La formación de los actores es importante para que los movimientos y gestos técnicos sean creíbles. El objetivo de esta formación es el aprendizaje de gestos que parezcan efectivos, ya que un aprendizaje artesanal requiere un tiempo de formación mucho mayor, que en el caso de sociedades preindustriales llevaba toda la vida. En muchas películas se crea un ambiente de actividad que no pasaría la prueba de una mirada atenta, tanto por su simplicidad como porque no presentan objetos de elaboración o decora-



22 Diadema, complementos del vestuario de *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)



23 Sandalias prehistóricas. Cueva de los Murciélagos (Albuñol, Granada)



24 Perforando cuentas de collar. *Criaturas olvidadas del mundo* (*Creatures the world forgot*, Don Chaffey, 1971)



ción compleja. Las razones son diversas: por un lado, el desconocimiento de estas técnicas por parte del equipo de producción, o porque el rigor documental no constituye un objetivo prioritario para las producciones cinematográficas de ficción y en tercer lugar, porque de nuevo, la idea de retraso tecnológico es una de las ideas heredadas de la interpretación más simplista de la teoría de la evolución, reforzada por la idea ilustrada de progreso. En películas como *Hace un millón de años* o *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra,* se recrean actividades propias de la Prehistoria con una gestualidad forzada, poco natural, en *Criaturas olvidadas* hay un intento más serio de aproximación a las técnicas prehistóricas 24, pero son las películas más recientes las que más cuidan este aspecto *(En busca del Fuego, El clan del oso cavernario, Ao, le dernier néandertal* y *Su Majestad Minor)*.

Las acciones cotidianas se reconstruyen a partir de las características de los objetos que se emplean en su realización, los materiales transformados y la dispersión espacial de sus desechos. El desgaste de los filos o superficies de las herramientas empleadas en la transformación o elaboración de objetos, permite deducir la posición de la mano al trabajar, la sujeción del útil, la dirección del movimiento y recrear los gestos y procesos realizados (Jardón, 2000).

Sin embargo, existen actividades cuya huella en el registro está ausente o es difícil de interpretar. En definitiva, la documentación que nos aporta la arqueología prehistórica es fragmentaria, y en el cine, donde la reconstrucción se enfrenta a la realidad visualizada en movimiento, se precisa recurrir a informaciones etnológicas. La transmisión de ideas, de conocimientos abstractos, el lenguaje, los rituales, y la organización social únicamente se pueden aproximar a partir de la interpretación de tumbas y manifestaciones artísticas. Es en estas acciones, las más humanas, en las que la imaginación y el conocimiento antropológico pueden ayudar a hacer propuestas probables.

Por último, uno de los elementos de ambientación más importantes es la música. La música tiene un gran poder evocador y ayuda a marcar el ritmo de la narración. Las bandas sonoras de las películas






25 Contraste entre la imagen que reflejan dos películas: Cavernícola (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981) y *The neanderthal man* (Ewald André Dupont, 1953)

prehistóricas tienen en común el uso de la percusión y de viento, generalmente flautas. La percusión refuerza la idea de crudeza del ambiente, el primitivismo y suele relacionarse con escenas de danza y rituales. Entre los instrumentos recreados están presentes los tambores, tamborines, osteófonos, flautas de Pan, siringas, caracolas, etc (*AA.VV*. 2000). En *Su Majestad Minor* se recrean instrumentos de cuerda, como el arpa y la lira, y silbatos de barro, todos ellos con paralelos arqueológicos.

CONCLUSIONES

El cine de ficción, incluso el de temática prehistórica, representa más el presente que el pasado (Sorlin, 1985). Constituye una expresión artística y literaria del momento histórico en el que se produce y como tal es el reflejo de una interpretación de las preocupaciones y explicaciones que en cada momento se plantean. Por esta razón, es de importancia fundamental considerar el contexto social e histórico de la realización de las películas para comprenderlas como manifestación artística y documento histórico 25.

El cine es ficción, la Prehistoria es muchas veces un escenario imaginario en el que desarrollar un tema, una excusa para situar unos personajes en unas circunstancias narrativas. La preocupación por la credibilidad de este escenario es muy variable. Algunos cineastas revelan en sus películas una preocupación evidente basada en un conocimiento antropológico extenso. Tanto el decorado como las acciones, como los objetos son cuidados. El resultado es que, a pesar de las abundantes licencias propias del soporte y de los condicionamientos relacionados con el ritmo, el guión dramático, etc, se consigue un ambiente creíble.

Algunos de los imposibles que aparecen en las películas son debidos a una insuficiente documentación: caracolas que se hacen sonar por el ápice en vez de por su embocadura, puntas de lanza con enmangues que a duras penas han resistido al rodaje y que pondrían en un grave peligro a sus usuarios

si realmente se enfrentaran a bestias, indumentarias inverosímiles… Muchos son detalles, como construir un arco con una rama o cabañas poco elaboradas, hacer fuego por casualidad... Otros, como la coexistencia entre dinosaurios y humanos, un tópico muy extendido, probablemente responde más al atractivo que presentan para el género de aventuras o de terror. Se trata de tópicos reconocidos por el público como tales, mientras que existen otros como la coexistencia de algunas especies humanas o la relación conflictiva entre géneros cuyo análisis escapa al público no especialista y cuyo alcance revela prejuicios más propios de nuestra sociedad.

En busca del fuego muestra la concentración en un solo nudo narrativo de grupos humanos y culturas que nunca han sido contemporáneos, como australopitecus, neandertales y sapiens. La hibridación entre neandertales y sapiens es tratada también en *El clan del oso cavernario* y parece ser una de las hipótesis que actualmente se propone como nueva, pero que ya se había tratado anteriormente en el cine y la literatura. *Ao, le dernier néandertal* se hace eco de los últimos datos al respecto. Pero es en *10.000 BC* donde la unidad temporal, cultural y geográfica, incluso de los ecosistemas, se rompe en aras de una historia que se convierte en ciencia ficción.

La investigación prehistórica y la creación fílmica transcurren en paralelo, la comunicación mediática y la información se nutren mutuamente. El cine se documenta a partir de los conocimientos generales y científicos pero también es cierto que el cine transmite y fija ideas y narrativas socialmente extendidas que condicionan las hipótesis del trabajo científico. Sólo conociendo los condicionantes y las ideas preconcebidas arraigadas en nuestro subconsciente cultural, que cierran las vías para el conocimiento, podremos superarlas avanzando en la investigación arqueológica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AA. VV. (2002): *Préhistoire de la musique.* Musée de Préhistoire de Nemours.

Angulo, J. y García M. (2005): *Sexo en piedra. Sexualidad, reproducción y erotismo en época paleolítica.* Luzán 5, Madrid.

Atkinson, P. (1988): «Ethnomethodology: a critical review». *Annual revue of sociology*, 14. p. 441-465.

Aura, E.; Morales, J. V. y de Miguel, P. (2010): «Restos Humanos con marcas antrópicas de Les Coves de Santa Maira (Castell de Castells, La Marina Alta, Alicante)». En A. Pérez Fernández y B. Soler Mayor (coord.): *Restos de vida restos de muerte.* Museo de Prehistoria de Valencia.

Azéma, M. (2011): *La Préhistoire du cinéma - Origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe.* París.

Bader, N. O. y Lavrushin Y. A. (ed.) (1998): *Upper Palaeolithic site Sungir (graves and environment)*. Moscow.

Balló, J. y Pérez X. (1997): *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine.* Anagrama Colección Argumentos. Barcelona

Carbonell, E. (2007): *El nacimiento de una nueva conciencia.* Ed. Ara Llibres, Barcelona.

Carbonell, E. y Sala, R. (2002): *Aún no somos humanos.* Ed. Península, Barcelona.

Defleur, A. (1993): *Les Sépultures Moustériennes.* Cnrs Editions, Paris.



DOMINGUEZ, M. (2004): *El origen de la atracción sexual humana.* Ed. Akal, Madrid.

FERRO, M. (1980): *Cine e Historia.* Ed. Gustavo Gili, Barcelona.

GUILAINE, J. y ZAMMIT, J. (2002): *El camino de la guerra. La violencia en la Prehistoria.* Ed. Ariel, Barcelona.

HALLER, D. (2011): *Atlas de Etnología.* Ediciones Akal.

HERNÁNDEZ, P. (1997): «Luces, cámara, ¡acción!: Arqueología, toma 1». *Complutum,* 8, p. 311-334.

JARDON GINER, P. (2000): *Los Raspadores en el paleolítico superior.* Serie de trabajos varios, núm 97. Museo de Prehistoria de Valencia

MORENO J. y GIMÉNEZ, V. A. (2002): «Cine y prehistoria». *Caleidoscopio. Revista del AudioVisual.* Universidad Cardenal Herrera-CEU. Valencia.

PÉREZ FERNÁNDEZ, A. (2010): «Signos de violencia en el registro osteoarqueológico». En A. Pérez Fernández. y B. Soler Mayor(coord.)*: Restos de vida restos de muerte.* Museo de Prehistoria de Valencia.

QUERTELET, S. (2010): *Mythique préhistoire. Idées fausses et vrais dichés*. Solutré. Musée Départamental de Préhistoire de Solutré.

RIVERA, A. (2009): *Arqueología del lenguaje. La conducta simbólica del paleolítico.* Ed. Akal, Madrid.

ROSNY, J. H. (1913): *La guerre du feu.* Collection illustrée Pierre Lafitte, , n. 50, Paris.

SOFFER, O., ADOVASIO, J. M. y HYLAND, D. C. (2000): «The «Venus» Figurines: Textiles, basketry, gender, and status in the Upper Paleolithic». *Current Anthropology* 41 (4), p. 511-537.

SORLIN, P. (1985): *Sociologia del cine. La apertura para la historia de mañana.* Ed. Fondo de Cultura Económica. Mexico



1 Reproducción de la neandertal Wilma. Feldhofer © Joe MacNally

El destino de los neandertales: cine y evolución humana

Valentín Villaverde
Departament de Prehistòria i Arqueologia
Universitat de València

Las películas a las que hace referencia la exposición que motiva estas líneas son de carácter comercial. Su cometido es distinto de los documentales de divulgación científica, y por tanto también los planteamientos con los que se aborda la caracterización de los personajes que intervienen, o las historias que cuentan. Su comentario, no obstante, resulta de interés, ya que las imágenes que se ofrecen traducen la




2 *The neanderthal man,* Ewald André Dupont, 1953

visión que en cada momento se tiene de la Prehistoria y del proceso evolutivo humano. Existen, además, algunas diferencias en el interés por ajustar la representación humana y el comportamiento a la visión científica imperante en las fechas de realización de las mismas.

Se ha dejado de lado el comentario de aquellas cintas cuyo enfoque puede relacionarse claramente con el cine de aventuras o el de suspense, en las que el periodo elegido constituye más un pretexto que una necesidad. De manera que centraremos nuestra atención en sólo tres películas, aquellas que por razones de guión cabe, en principio, pensar que buscan un tratamiento más riguroso del periodo en el que se inscriben y, con diferentes inspiraciones, tratan de aproximar las imágenes al conocimiento que la paleontología humana, la prehistoria y la paleoantropología ofrecen del periodo del Paleolítico en que se sitúan las acciones. Las tres hacen referencia al tránsito del Paleolítico medio al superior, y a la expansión de la humanidad moderna y la desaparición de los neandertales.

Las fechas y los guiones son distintos y las variaciones permiten, también por tanto, diferentes comentarios y consideraciones.

No está de más, con todo, indicar algunos de los lugares comunes que varios de los restantes films presentan, como la asociación de los neandertales al comportamiento brutal o la morfología simiesca 2, la velada alusión al matriarcado en alguna de las películas, retomando viejas interpretaciones de la evolución de las sociedades prehistóricas, o los componentes racistas que pueden observarse en alguna de las cintas menos rigurosas con el contexto histórico al que se refieren, como sería el caso de la presencia de grupos humanos de piel blanca en espacios africanos subsaharianos, ya que resultan especialmente significativos de los prejuicios con los que se aborda el tratamiento de los personajes y traducen visiones sensiblemente desplazadas o abandonadas en los tiempos en los que las películas se realizaron. No hay que olvidar, sin embargo, que esta idea encuentra también su imaginario en las propuestas efectuadas por algunos prehistoriadores de renombre en relación con determinadas representaciones rupestres africanas. Sirva de ejemplo la interpretación y polémica suscitada por la conocida pintura de la Dama Blanca dada a conocer por H. Breuil.

Quedan fuera de nuestro comentario, por otra parte, los sesgos de tratamiento de género o de roles que se asocian a los personajes femeninos, pues merecen un análisis específico en otras páginas de esta misma publicación.

Las tres películas en las que centraremos los comentarios son, por orden de realización: *En busca del fuego (La guerre du feu)*, *El clan del oso cavernario (The clan of the cave bear)* y *Ao, le dernier néandertal*. Las fechas a las que corresponde su estreno permiten ya una primera contextualización de las ideas con las que el mundo científico interpreta el periodo en el que se sitúan las tres historias.

En busca del fuego, dirigida por Jean Jacques Annaud, se estrenó en 1981. El guión se inspira en el relato de J.H. Rosny (los hermanos Boex) publicado en 1911, titulado *La guerre du feu*. La atención fun-



3 *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

damental del director, en la idea de enmarcar adecuadamente el periodo de la historia de la humanidad al que se refiere la película, se centró en cómo dar cuenta de la expresión oral y corporal de los neandertales, con el apoyo para ello de Anthony Burguess y Desmond Morris 3. E*l clan del oso cavernario*, dirigida por Michael Chapman, está fechada pocos años después, en 1986. El guión es de John Sayles, inspirado en la conocida novela de Jean M. Auel. El esfuerzo de asesoramiento científico de la primera novela de la serie publicada por esta escritora centrada en las peripecias y viajes de Ayla, su protagonista femenina, permitiría pensar que el film podría reflejar esta circunstancia, pero veremos que no fue así 4.

Ao, le dernier néandertal, fue estrenada en el 2010 y dirigida por Jacques Malaterre, con guión de Marc Klapczynski. En esta ocasión el asesoramiento estuvo a cargo de la prehistoriadora Marie-Helène Patou-Mathis, buena conocedora del modo de vida de los neandertales a través de sus estudios arqueozoológicos 5.

Una rápida correlación entre las fechas de estreno de las películas y el estado de la cuestión de la investigación arqueológica sobre los neandertales permite establecer diferencias de cierto grado. No en vano, la investigación centrada en el estudio de los neandertales, su desaparición y papel con respecto a la actual humanidad constituye uno de los temas que mayores esfuerzos de estudio ha concentrado en los últimos decenios, tal y como confirman los numerosos coloquios internacionales centrados en el tema y un impresionante cúmulo de artículos y trabajos monográficos publicados. Como consecuencia, la síntesis científica ha experimentado importantes avances y variaciones en el transcurso de esos decenios.



4 *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)



5 *Ao, le dernier néandertal*, Jacques Malaterre, 2010

A comienzos de los años ochenta, el tránsito entre el Paleolítico medio y el superior se veía en Europa y el Oriente Próximo como un proceso de evolución regional en el que los neandertales daban paso a los humanos modernos, o cromañones, de manera gradual. Incluso se pensaba que los neandertales poseían unos rasgos morfológicos más pronunciados en Europa Occidental, mientras que en el Oriente Próximo sus características eran más gráciles, sugiriendo un menor proceso de neandertalización.

En aquellas épocas, la influencia de los trabajos del prehistoriador francés François Bordes en la visión del Paleolítico europeo era muy importante y en Europa el proceso evolutivo humano se veía en términos más gradualistas que rupturistas. Una cosa eran las influencias culturales que podían observarse en la llegada de ciertas «industrias» del Paleolítico superior y otra la evolución humana. El caso más evidente lo constituía el Chatelperroniense: considerada la primera industria lítica del Paleolítico superior, cuyo origen se relacionaba, por transición, con el Musteriense de Tradición Achelense de tipo B, industria vinculada a los neandertales. De manera que el Chatelperroniense era, en palabras de F. Bordes, de origen indígena. El caso del Auriñaciense era distinto, ya que su origen no se veía con claridad en el Paleolítico medio regional de Europa Occidental y se asoció, desde épocas muy tempranas, a la llegada de poblaciones de fuera de Europa. Sin afirmarlo rotundamente, pero abriendo esa posibilidad, el origen de la moderna humanidad podía entenderse como un proceso policéntrico en el que los neandertales podían haber desempeñado cierto papel (tal y como era defendido por A. Thomas o el mismo F. Bordes en sus síntesis del proceso en el Congreso Internacional titulado *The origin of Homo sapiens*, publicado el año 1972). En todo caso, nadie cuestionaba la posibilidad de que cromañones y neandertales pudieran haberse apareado y tener descendencia. Algunos, sin embargo, como es el caso de F. C. Howell, presentaban una situación distinta entre el ámbito geográfico oriental de distribución de los neandertales, que eran considerados como progresivos, y el occidental, donde se los consideraba altamente especializados y poco proclives, por tanto, a dar lugar a la moderna humanidad.

En ese contexto, en el que los hallazgos de los primeros humanos modernos del yacimiento de Qafzeh, en Oriente Próximo, eran considerados tardíos con respecto a los neandertales documentados en la misma región, cuando se puso de manifiesto que existía una falta de correlación entre cultura y

rasgos morfológicos (los autores del Chatelperroniense eran los neandertales, según Leroi-Gourhan, mientas que los humanos modernos de Qafzeh poseían una industria de tipo musteriense, tal y como señalaban en aquellas fechas F. Bordes y B. Vandermesch), se llevó a cabo el rodaje y estreno de *En busca del fuego*.

Un hecho importante, que tiene que ver con la percepción de la coexistencia de neandertales y HAM (hombre anatómicamente moderno), y que se observa por igual en la película que acabamos de mencionar y en *El clan del oso cavernario*, es que la datación del periodo de transición del Paleolítico medio al superior todavía no había experimentado el avance tan notable que supuso el desarrollo de nuevas técnicas de datación que permitieron ampliar el rango cronológico en el que era capaz de actuar el sistema tradicional del Carbono 14 (C14). De hecho, las primeras dataciones obtenidas mediante las técnicas de datación por termoluminiscencia (TL), o los obtenidos mediante el sistema de resonancia de espín electrónico (ESR), unas técnicas que ampliaban considerablemente el rango de datación que en esas fechas abarcaba el C14, no empezaron a aplicarse a los yacimientos de Oriente Próximo y Europa hasta finales de los años 90 del siglo XX. Y otro tanto pasó con la mejora del sistema de datación mediante C14, con el desarrollo de la espectrometría de masas por acelerador de partículas (C14 AMS). Una técnica que permitió reducir la cantidad de muestra necesaria para la obtención de dataciones y facilitó la toma de muestras directas de los fósiles humanos a la vez que ampliaba en algunos milenios el ámbito cronológico de datación, pero que no empezó a ofrecer resultados referidos a esta problemática hasta finales de los noventa e inicios del 2000.

Una de las consecuencias del desarrollo de los nuevos sistemas de datación fue corroborar que los primeros humanos modernos del Oriente Próximo se databan con bastante anterioridad a las fechas que marcaban el final de los neandertales en esa región. Lo que venía a complicar la idea de proceso policéntrico y abría la puerta a la idea de un origen africano de la moderna humanidad y la existencia de distintos episodios de expansión desde esa región a Eurasia.

En las fechas en que estas dos películas se llevaron a cabo tampoco se había experimentado el avance que supuso el desarrollo de la biología molecular aplicada al estudio de la evolución humana. Esta circunstancia resultó trascendental en el curso que iban a tomar los hechos en los últimos años del siglo XX y el primer decenio del XXI. Primero con la publicación de los primeros resultados del estudio del ADN mitocondrial de las poblaciones actuales, y después con los primeros resultados obtenidos en el estudio de ese mismo ADN mitocondrial de los neandertales. El trabajo de Wilson, Cann y Stoneking que dio lugar a la famosa frase de la Eva Negra se publicó en 1987, mientras que el de King y colaboradores, centrado en los datos obtenidos en los restos óseos del Neandertal de Feldhofer, se dio a conocer en 1997.

A partir de esas fechas, el tándem formado por los nuevos sistemas de datación y la biología molecular resultó clave para el devenir que experimentó la visión del papel desempeñado por los neandertales en el proceso evolutivo. Su consecuencia en la investigación paleontológica y arqueológica fue propiciar la hegemonía de la teoría conocida como *del origen africano y la sustitución*. Una visión en la que parecía que se conciliaban distintas evidencias: por una parte las fechas obtenidas en la datación de los primeros humanos modernos en los yacimientos sudafricanos y de Oriente Próximo; por otra, las cronologías marcadas por el llamado reloj molecular, al señalar el origen africano y relativamente



reciente de nuestra especie a través del estudio del ADN mitocondrial y el Cromosoma Y de las poblaciones modernas; finalmente el logro producido por la obtención de los primeros resultados del ADN mitocondrial de las poblaciones neandertales.

Este cúmulo de resultados favoreció la idea, a finales del siglo XX e inicios del XXI, de que los Neandertales se encontraban evolutivamente muy alejados de los primeros humanos modernos africanos, como resultado de un largo proceso de especiación y aislamiento de las poblaciones europeas durante gran parte del Pleistoceno medio y el inicio del Pleistoceno superior. Además, aunque sin evidencias cronológicas ni arqueológicas firmes, su desaparición y sustitución por los Humanos modernos en Oriente Próximo y Europa fue considerada rápida. Y a la par, el mecanismo explicativo de su desaparición fue llamar la atención sobre sus limitaciones, no ya culturales sino cognitivas, con respecto a los Humanos modernos. La idea era clara: se trata de dos especies, aisladas en términos reproductivos. Los neandertales no desempeñaron, por tanto, papel alguno en el proceso evolutivo conducente a la humanidad moderna.

Sin embargo, esta visión no ha quedado reflejada en ninguna de las tres películas a las que nos estamos refiriendo. La razón está en que a partir del 2010, como consecuencia de los últimos resultados de la biología molecular aplicada al estudio de los neandertales, con el desarrollo del proyecto Genoma Neandertal y la obtención de los primeros resultados del ADN nuclear de los restos de tres individuos estudiados en el Instituto Max Plank, procedentes del yacimiento Croata de Vindija, la idea del mestizaje ha vuelto a tomar cuerpo. Hasta esa fecha, sólo un sector de la investigación planteaba una alternativa a la teoría del origen africano y la sustitución, proponiendo la teoría del origen africano y la asimilación. En realidad los resultados proporcionados por el ADN nuclear neandertal no han hecho más que corroborar una idea distinta a la que la teoría de la sustitución mantenía: la de que las capacidades cognitivas de los neandertales no debían entenderse en los términos en los que se estaba haciendo. Aunque los resultados del ADN de estos neandertales han proporcionado un importante respaldo a esta hipótesis, lo cierto es que en el ámbito científico especializado hacía ya algunos años que la idea de la asimilación se veía sustentada a partir de los datos proporcionados desde diferentes ámbitos y disciplinas. De manera sucinta es posible señalar al respecto que han resultado determinantes: los hallazgos de fósiles humanos en los que se han señalado rasgos morfológicos transicionales, como el niño de Lagar Velho, descubierto el año 1998, o los restos craneales de Pestera cu Oase, descubiertos el año 2002; la constatación de que algunos de los restos humanos atribuidos a los primeros cromañones constituían, en realidad, intrusiones en niveles paleolíticos antiguos de enterramientos de cronología holocena o bien se fechaban en cronologías alejadas del proceso de expansión de los primeros humanos modernos; la datación del Chatelperroniense y otras industrias de transición, generalmente atribuidas a los neandertales, en fechas anteriores a la llegada de los primeros humanos modernos, confirmando que los rasgos culturales asociados no pueden explicarse como una mera consecuencia de la aculturación; la constatación de que alguno de los rasgos de la cultura material que se consideraban de invención y uso sólo en contextos de humanos modernos, se localizan también en contextos donde están presentes los neandertales, como es el caso de la industria ósea o el adorno, contradiciendo la idea, apoyada por la teoría de la sustitución, de que el inicio del Paleolítico superior se caracteriza por una revolución cultural asociada a unas nuevas capacidades cognitivas; o la observa-



6 *Ao, le dernier néandertal*, Jacques Malaterre, 2010

ción de que las capacidades cazadoras de los neandertales resultan muy difíciles de diferenciar de las de los primeros humanos modernos llegados a Europa, desechando así una visión muy peyorativa de la capacidad de caza y planificación de los neandertales, poco más que considerados durante algunos años por algunos sectores de la investigación como unos meros carroñeros oportunistas, limitados al consumo de pequeños herbívoros.

Así que, no resulta extraño observar que *en Ao, le dernier néandertal*, estrenada en 2010, se ofrezca una visión más humanizada de los neandertales que la que hubiera sido posible apenas con un decenio de anterioridad. Además, en el contexto de la investigación francesa, por situarnos en el ambiente en el que la película se llevó a cabo, la idea de la sustitución tuvo siempre menos seguidores que en el ámbito inglés o norteamericano 6. El resultado afecta no sólo a la viabilidad reproductiva de neandertales y cromañones, asumida en las últimas escenas de la película en unos términos muy parecidos a los de En busca del fuego, sino a la forma en la que se trata la conducta de los neandertales. No en vano, como se acaba de señalar, este giro en la forma de entender las capacidades de los neandertales se gestó a partir de la investigación arqueológica y precedió a la que apenas acaba producirse en los estudios biomoleculares.

El auge de la teoría de la sustitución coincidió en el ámbito de la arqueología con el desarrollo de la Nueva Arqueología y, en relación con el destino de los neandertales, con la idea de que sus capacidades cognitivas eran marcadamente inferiores a las de los humanos modernos, los cromañones. Especialmente a partir de mediados de los ochenta, son numerosos los trabajos que proporcionan una interpretación del modo de vida de los neandertales muy distinto del de los cromañones, pero no ya por razones de orden cultural, sino como consecuencia de esa diferencia cognitiva. Tales eran las diferencias entre unos y otros, que la desaparición de los primeros constituía la solución más sencilla para dar cuenta del rápido éxito del proceso de expansión de los segundos. Como ha señalado J. Zilhão, en la explicación seguida para dar cuenta de la extinción de los neandertales, la culpabilidad del vencido, tantas veces argumentada en los procesos coloniales, volvió a convertirse en el eje de la argumentación



7 Escena que muestra las limitaciones cognitivas de los neandertales. *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)

histórica. En este caso, vinculada a una manifiesta inferioridad cognitiva y sus implicaciones: ausencia de lenguaje y simbolismo, incapacidad de planificación a medio plazo, ausencia de estructuras sociales complejas, limitaciones en la tecnología y el armamento, reducida capacidad cazadora y, en definitiva, escaso papel adaptativo de la cultura y elevado peso de los rasgos somáticos en la supervivencia 7. Esta idea ha ido dando paso en los últimos años a una forma distinta de valorar las diferencias que se observan cuando se compara el registro arqueológico de las poblaciones neandertales y las de los primeros humanos modernos en el ámbito de expansión de los primeros: Europa y una parte de Asía, desde Uzbekistan y hasta el Levante mediterráneo.

En la actualidad, al tratar de los neandertales, existe un cierto consenso a la hora de admitir que en determinados lugares enterraron a sus muertos, emplearon materias colorantes, usaron objetos simbólicos en forma de adornos, tuvieron una alta capacidad cazadora y tecnológica, asociada al dominio del fuego, el enmangue de sus puntas y cuchillos y la confección de un utillaje variado y versátil, y cuidaron a los enfermos y heridos. Muchas de estas innovaciones en el campo de la cultura material se produjeron en las fases avanzadas de su historia, pero con anterioridad a la llegada de los humanos modernos, lo que permite situar en un escenario distinto el proceso de expansión de estos últimos.

Este cambio de percepción se vincula incluso al de su propia reconstrucción física, al de la apariencia más humana con la que los museos han acompañado la fría visión de los restos óseos recuperados 8 9.

Y ese cambio, no sólo físico, sino cognitivo, queda perfectamente plasmado en el tratamiento de los neandertales en la película de *Ao, le dernier néandertal*.

Con todo, es necesario insistir que aunque las imágenes finales del *En busca del fuego* y *Ao, le dernier néandertal* son semejantes (en los dos casos las hembras con rasgos modernos están embarazadas y preludian el fruto del mestizaje, minimizando las diferencias entre neandertales y cromañones al terreno de subespecies reproductivamente viables), entre una y otra han mediado años de una visión muy distinta, totalmente contraria a esta idea. Y no podemos tampoco olvidar que las imágenes de las






8 Reconstrucción de un grupo de neandertales. Krapina Neanderthals Museum


9 Reconstrucción de un neandertal. Film of Krapina Neanderthals Museum

dos mujeres en avanzado estado de gestación remiten a dos planteamientos evolutivos distintos y un diferente *corpus* de información arqueológica, paleontológica y genética.

El origen africano de la humanidad moderna constituye ahora un lugar común en la investigación, junto a la idea de que la asimilación de las poblaciones pre-existentes en los diversos ámbitos geográficos puede constituir la explicación más viable y ajustada a los datos arqueológicos y genéticos. La abundancia de industrias de transición y la evidencia proporcionada por la biología molecular obligan a la formulación de modelos más atentos a la importancia de la demografía y la diversidad geográfica y paleoambiental en el establecimiento del proceso de expansión de los rasgos morfológicos propios de la actual humanidad.

Incluso los avances más específicos producidos en el campo de la paleontología y la genética apoyan esta nueva visión en la que ya se han convertido en elementos del imaginario colectivo el color claro de la piel de los neandertales y la coloración del pelo, o su capacidad para el lenguaje, por citar aquellos rasgos que provienen del estudio de un conjunto de neandertales recientes excavados en la asturiana Cueva de El Sidrón. De igual manera que la imagen de los primeros cromañones suele remitir a su origen africano y una coloración más oscura de la piel.

El lenguaje 10 constituye un aspecto esencial a la hora de establecer la humanidad de los neandertales y su valoración se vincula a una discusión más general que versa sobre el origen mismo del lenguaje y su evolución. En este campo, en los últimos años, hemos pasado de una visión rupturista, caracterizada por la defensa de un origen reciente del lenguaje, vinculado a una nueva estructura cerebral que sólo aparecería en el *Homo sapiens sapiens*, en lo que sin duda constituye una explicación de tipo saltacionista, a otra visión más gradualista, en la que se considera que el lenguaje poseería un origen temprano, vinculado en su inicio con la aparición del género *Homo*.

Apoyan la existencia de larga historia evolutiva del lenguaje y la existencia de un estadio avanzado de su uso en los neandertales: los hallazgos del hueso hioides del neandertal de Kebara, similar al de los cromañones; la estructura del oído de los *Homo heidelbergensis* de la Sima de los Huesos de



10 Lenguaje de signos. *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)

Atapuerca, capaz de percibir la misma gama de sonidos que el nuestro; o las evidencias indirectas que provienen de la existencia de unos rituales funerarios que resultan inconcebibles sin la existencia de un lenguaje capaz de transmitir ideas y emociones que exceden, de largo, los límites de cualquier sistema de comunicación animal e implican la existencia de un componente simbólico.

En dos de las películas se nos ofrecen diferencias importantes entre el lenguaje de neandertales y cromañones. Más basculado al empleo de los signos corporales y, aparentemente, con un menor repertorio sintáctico, en el caso de los neandertales de *En busca del fuego* y de *Ao, le dernier néandertal*, y más fluido y variado en los sonidos, menos dependiente de la gesticulación en el caso de los cromañones de las dos películas. Sin embargo, mientras que las imágenes de diálogo y comprensión entre Ao y Aki sugieren la existencia de unas capacidades cognitivas similares, o muy próximas, también son explícitas las imágenes con las que se da cuenta de la producción del fuego cuando finalmente, tras su nueva pérdida, Naoh intenta obtenerlo y tras su fracaso es Ika quien lo produce. En este momento trascendental no se usan palabras, sino que se recurre al ejemplo de la acción como sistema de enseñanza. La similitud con el sistema de aprendizaje que emplean los chimpancés para enseñar a percutir las nueces invita a pensar que el lenguaje de Ao Naoh es mucho más limitado que el lenguaje humano. No hay palabras que acompañen los gestos, no existen explicaciones sobre los problemas ante los que se enfrenta el artesano.

Con seguridad la primera situación debe acercarse más a la realidad que la simplificación con la que se aborda el lenguaje de los protagonistas de *En busca del fuego*. Más parece en este otro caso un lenguaje propio de las primeras etapas del género *Homo* que el de unas sociedades que habían alcanzado logros tan notables como los conseguidos por los neandertales. En el caso de *El clan del oso cavernario* el planteamiento es similar, el recurso a la gesticulación y los sonidos escasamente articulados sugiere la existencia de un lenguaje primitivo, pero suficiente para el intercambio de información social y de jerarquía, sobre todo de rango y género, lo que traduce un modo de vida que, una vez más, resultaría muy próximo del que caracteriza la vida social de los chimpancés.

La ambivalencia que en dos de las tres películas se produce entre una visión abierta a la capacidad de reproducción fértil y la acentuación del primitivismo físico de los neandertales, que va más allá de las diferencias morfológicas contrastadas en los fósiles, constituye otro de los elementos que merecen también comentario. Es obvio que el peso de la tradición, asentado en la idea propagada por Boule a través de su interpretación de la morfología ósea neandertal del individuo de la Chapelle-aux-Saints, se deja sentir, muchos años después, en la imagen que los dos films de los años ochenta nos ofrecen de los neandertales. Un injustificado balanceo en el andar, de componente marcadamente simiesco y propio de una bipedia distinta, que resulta contradictorio con la morfología del aparato locomotor de los neandertales. Sin bien la discusión sobre la caracterización de la bipedia en los australopitecinos tiene razón de ser, nada permite plantear esta situación al referirnos al proceso evolutivo experimentado por el género *Homo* millones de años más tarde.

La reconstrucción de la forma de andar de los neandertales de *Ao, le dernier néandertal*, resulta más ajustada a la visión científica imperante en la actualidad. La diferencia de proporciones en brazos y piernas, o el mayor volumen corporal, constituyen rasgos que resultan muy difíciles de traducir en actores de estructuras anatómicas modernas, pero la bipedia no presenta las limitaciones que gratuitamente se asumen en los dos otros films. La alusión a un centro de gravedad más bajo se concreta en una menor oscilación hacia arriba y abajo del tronco y cabeza, pero el rasgo pasa desapercibido en muchos de los planos. Dicho en otros términos, no llama la atención la forma en la que andan Ao y sus compañeros.

Resulta obvio, por otra parte, que el esfuerzo de caracterización es menor en el caso de los personajes de *El clan del oso cavernario*. La atención se centra es este caso sólo en el reborde supraorbital, sin prestar atención ni a la morfología medio-facial, especialmente a la forma de la nariz, ni a la estructura craneal. La forma huidiza del frontal, más difícil de resolver, se resuelve, al igual que en los otras películas, mediante el desarrollo de una larga pelambrera que oculta esta parte de la cabeza. El resto del cuerpo tampoco merece un tratamiento detallado. Está claro que resulta difícil de hacer a la hora de caracterizar a los actores que intervienen en la película. Sin embargo, no está justificado que para propiciar una idea de diferencia, se recurra a esa especie de limitación en el andar a la que antes se ha hecho referencia.

Hechas estas valoraciones referidas a la forma en que la investigación entendía en el periodo de realización de cada película el contacto entre neandertales y cromañones y como se han traducido en distintos modos de representar la morfología y el lenguaje, parece oportuno entrar ahora con algo más de detalle en la forma en que, a partir de los componentes asociados a la vida cotidiana, se da cuenta de su conducta y su cultura.

Cuando la valoración se establece en términos generales, comparando grandes periodos, es indudable que existen diferencias importantes entre los logros culturales y el modo de vida de los neandertales del Paleolítico medio y los cromañones del Paleolítico superior. Y es importante constatar esas diferencias, pero refiriéndolas a las trayectorias históricas de las distintas poblaciones y no a una explicación simplista que recurra a razones de orden cognitivo. La capacidad cultural caracteriza el proceso evolutivo humano, y el progreso cultural es resultado de la combinación de factores individuales, vinculados a la inventiva y el razonamiento, y colectivos o sociales, y también de factores ambientales,

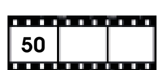
demográficos e históricos. La Europa neandertal, caracterizada por la baja densidad demográfica, debió ofrecer pocas posibilidades de innovación y transmisión de las inventivas individuales. La teoría de la percepción del riesgo proporciona un marco apropiado de análisis a la hora de valorar la dificultad para que el desarrollo cultural experimentara un incremento notable en una buena parte del Paleolítico medio europeo. Los cambios ambientales vinculados a los procesos glaciales, las crisis demográficas producidas por las condiciones de vida difíciles que se asocian a un bajo nivel tecnológico y el necesario acercamiento a las presas, con altas tasas de mortalidad y elevado riesgo de traumatismos, la mortalidad infantil y la elevada movilidad territorial, constituyen aspectos que sirven para establecer el marco adecuado de comprensión del comportamiento conservador de los neandertales. Los datos genéticos y arqueológicos indican que no debe descartarse la posibilidad de frecuentes fenómenos de extinción de grupos locales o regionales a lo largo de su historia. Sin embargo, a pesar de este complicado panorama, los neandertales sobrevivieron en Europa y Asia durante más de doscientos mil años, lo que demuestra el éxito adaptativo de su cultura.

Por lo que respecta al comentario de las imágenes directamente relacionadas con el modo de vida, son pocos los detalles que se proporcionan y distintas las visiones a las que remiten las tres películas.

Un lugar común lo constituye el tratamiento de la movilidad territorial. El tema está deliberadamente tratado en el caso de *Ao, le dernier néandertal*. A lo largo de su vida, el personaje se desplaza desde las zonas costeras mediterráneas a las llanuras septentrionales europeas, para volver de nuevo al Mediterráneo. Esta visión se ajusta bastante bien a la amplitud de los desplazamientos que se ha sugerido que tenían los neandertales, tal y como parecen confirmar los resultados de los estudios isotópicos de estroncio obtenidos en el análisis de un molar del yacimiento griego de Lakonis, no hace mucho dados a conocer por M. Richards y colaboradores. Y también coincide con la visión que se desprende de las continuas fluctuaciones de la población en las zonas europeas más afectadas por la influencia del clima glacial.

En esta película se da cuenta también de la necesidad de los neandertales de mantener amplias redes sociales para propiciar el intercambio de individuos. Hasta hace bien poco, las consideraciones realizadas sobre el tipo de movilidad e intercambio en los neandertales, encaminadas a garantizar la capacidad reproductiva y evitar la endogamia, resultaban puramente especulativas, y tomaban siempre como referente los comportamientos de los primates superiores o la evidencia etnográfica proporcionada por los grupos cazadores y recolectores actuales. Con los datos recientemente obtenidos en el estudio genético de los restos óseos de la cueva de El Sidrón por C. Lalueza y colaboradores, en un conjunto fósil de singular riqueza en el que se han identificado al menos doce individuos, sabemos ahora que la movilidad de ese grupo neandertal se asoció fundamentalmente a las hembras, pues presentan una mayor diversidad genética que la de los machos. El comportamiento, por tanto, de los neandertales parece que fue patrilocal.

La misma idea del mantenimiento de las redes sociales es tomada de manera distinta en *El clan del oso cavernario*, recurriendo a una imagen que resulta también coherente con la idea del intercambio de personas e información 11. En esta ocasión se evoca un procedimiento conocido en antropología como el sistema de agregación, que consiste en que, cada cierto tiempo, los diversos grupos que configuran una red social se reúnen en un lugar determinado, e intercambian información, favorecen nuevos emparejamientos y mantienen vivas las tradiciones grupales y las creencias comunes. La idea ha sido





11 Reunión del clan. *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)

repetidamente formulada para explicar determinados yacimientos del Paleolítico superior, en etapas correspondientes a los cromañones, sobre todo a partir del análisis de los objetos artísticos encontrados y la singularidad de los yacimientos. Sin embargo, para los neandertales este sistema no ha sido propuesto, ni ha sido objeto de análisis detenido por parte de los especialistas que estudian este periodo. La causa, entre otras cosas, hay que buscarla en la dificultad que supone encontrar evidencia arqueológica que corrobore la hipótesis. Sin embargo, resulta obvio que algún sistema de esa índole debió practicarse en los neandertales. Más dudosas resultan las imágenes que acompañan esta agregación, ya que en este film se mezclan escenas que evocan estados de alteración de la conciencia, que parecen sugerir ritos chamánicos y un pensamiento religioso complejo, y un episodio de violencia dirigida contra un oso que carece de toda justificación. De nuevo estamos ante una ambivalencia narrativa en la que se mezclan conceptos muy contrapuestos: la complejidad ceremonial y una conducta brutal gratuita, escenificada aquí por un episodio sangriento que tiene por consecuencia un balance de numerosas heridas graves y, al menos, una muerte entre los neandertales. La única justificación parece que vuelve a ser el imaginario colectivo arraigado en mucha gente, sustentado en la visión decimonónica de los estadios de evolución de la humanidad, en el que la brutalidad era sinónimo de antigüedad o primitivismo.

Otro aspecto interesante que merece un comentario tiene que ver con el uso del fuego. En este caso, la visión que traduce *En busca del fuego* resulta la más alejada de la visión actual. Objeto de revisión y periódico debate en la Arqueología, la domesticación del fuego resulta hoy día plenamente aceptada y constatada para los neandertales. Casi podríamos decir que el fuego se vincula al proceso de configuración de los rasgos neandertales en Europa y su uso es frecuente en los yacimientos que se fechan a partir de mediados del Pleistoceno medio, indicando el conocimiento necesario para su fabricación. Sin duda, el tratamiento de este asunto en esta película está condicionado por la narración original en la que el guión se inspiró. Una novela que remite, no debemos olvidarlo, a una fecha muy anterior a la de la realización del film. En las otras dos películas el tema es tratado de manera distinta, presuponiendo que los neandertales poseen la capacidad técnica para su producción.

Las referencias a la cultura material tan sólo resultan interesantes en *Ao, le dernier néandertal*. Las lanzas de madera aparecen provistas de puntas líticas, tal y como corresponde a la cronología en la



12 Lanza. *Ao, le dernier néandertal*, Jacques Malaterre, 2010

que se sitúa la acción 12. Existen imágenes en las que el personaje talla, y los gestos resultan apropiados. También lo son las escenas que sugieren la caza de un herbívoro de tamaño medio, que inician la película, o las de pesca y recolección de moluscos que se observan en diferentes partes de la misma, actividades todas bien documentadas en los yacimientos neandertales 13. La posesión de propulsores constituye un lugar común de los humanos modernos de esta película y de *En busca del fuego*. En este caso, el contraste entre las tecnologías de caza de unos y otros proporciona una viva idea de diferentes trayectorias culturales 14.

Puesto que no se trata de realizar una crítica de las películas o de la verosimilitud de los argumentos, no entraremos aquí a comentar los anacronismos que es posible observar en estas dos películas que estamos comentando con algo más de detalle. Basta con citar, como ejemplos de esos errores, la existencia de pinturas parietales paleolíticas figurativas en las etapas de contacto y expansión de los humanos modernos y los neandertales, o la coexistencia territorial de neandertales y otra especie humana aparentemente más primitiva. La complejidad que se deriva de los recientes hallazgos sobre el ADN denisoviano o las fechas antiguas que se están dando a conocer para, por ejemplo, las figuraciones de manos no matizan lo

13 Niña mariscando. *Ao, le dernier néandertal*, Jacques Malaterre, 2010





14 Propulsor. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

anacrónico de estas situaciones en las dos películas a las que nos referimos.

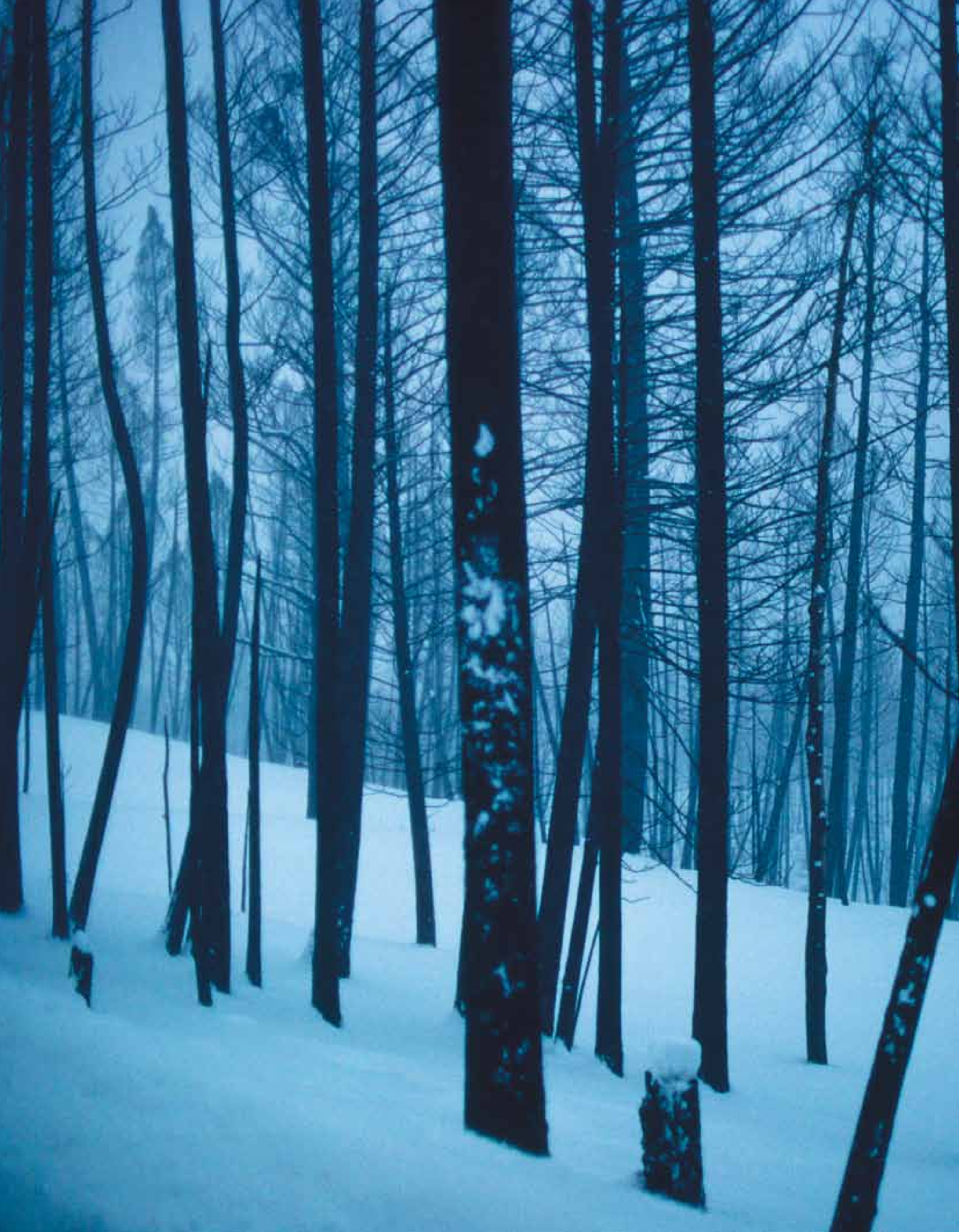
Por otra parte, la humanización de los neandertales en *Ao, le dernier néandertal*, contrasta con la visión que se ofrece de unos humanos modernos dotados de unos niveles de violencia, dirigidos incluso hacia sus semejantes, que resultan difíciles de conciliar con la realidad demográfica a la que va referida el proceso de colonización de Europa por parte de estas poblaciones. Europa constituía en esas etapas un inmenso espacio geográfico con una población bastante reducida, en la que las redes sociales abiertas debieron ser absolutamente necesarias para garantizar el éxito reproductivo. Cabe, por tanto, pensar en unas circunstancias muy distintas de las que se nos muestran en esta película. Lo lógico es que en esas etapas se favorecieran las relaciones entre distintos grupos y se evitaran los conflictos. Y ello debió resultar clave a la hora de facilitar los procesos de asimilación entre las poblaciones preexistentes y los recién llegados. Una convivencia que, en términos globales, abarcó varios milenios.

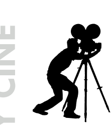
Al final de la historia, tal y como todos sabemos, las ventajas reproductivas asociadas a un determinado componente genético debieron formar parte del cúmulo de razones que explican que transcurridos unos milenios el genotipo propio de la humanidad actual sustituyera al genotipo de los neandertales.

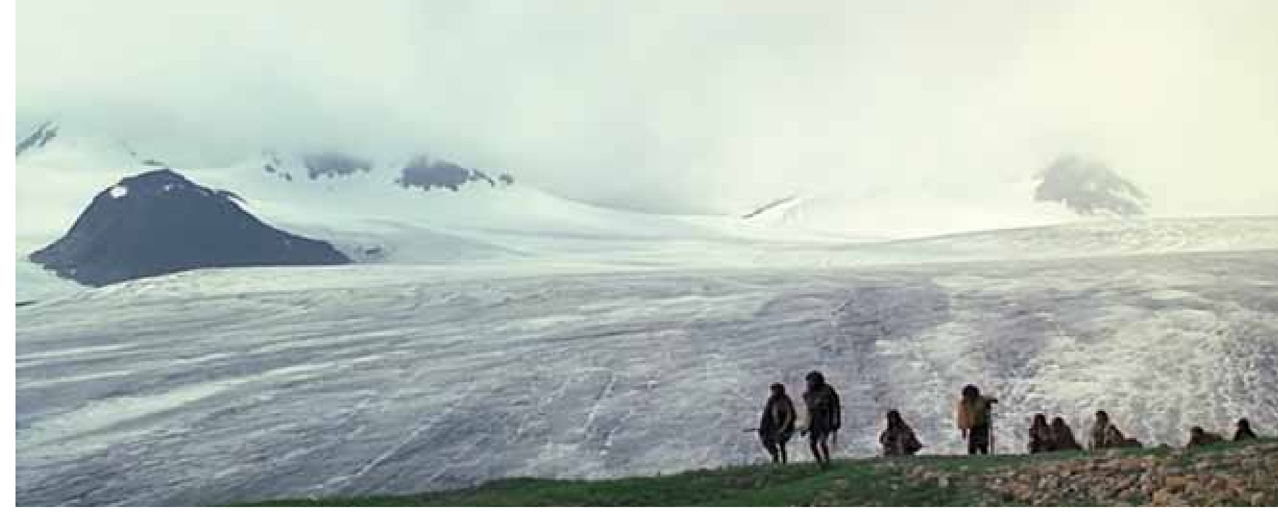
Las tres películas aceptan y dan cuenta de esa situación a través de la viabilidad reproductiva de las dos subespecies, si bien la forma en la que se trata a los neandertales resulta más acertada en *Ao, le dernier néandertal*. Al observar a los neandertales que protagonizan esta película, resulta fácil compararlos con las reproducciones en tres dimensiones que hoy día se muestran en numerosos museos especializados. Y también resulta sencillo rememorar los hallazgos que la moderna investigación nos está ofreciendo día a día sobre la conducta de los neandertales 15.

15 *Ao, le dernier néandertal*, Jacques Malaterre, 2010









1 Paisaje glaciar. *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)

Paisaje y fauna: de la arqueología a la pantalla

Alfred Sanchis Serra
Museu de Prehistòria de València
Servei d'Investigació Prehistòrica

Juan Vicente Morales Pérez
Departament de Prehistòria i Arqueologia
Universitat de València

PAISAJE Y MEDIO AMBIENTE

El paisaje, un concepto de compleja definición[1], es el lugar donde los seres humanos desarrollamos nuestra actividad, y en su formación intervienen tanto factores naturales como culturales. Tal y como apuntó el antropólogo Marvin Harris (Harris, 2001) «*en las sociedades industriales la influencia del medio ambiente parece estar a menudo subordinada a la influencia que ejerce la tecnología, y eso nos hace perder la noción de su importancia en nuestra vida*». Sin embargo, aún hoy marca el ritmo de vida, los recursos disponibles, su gestión e incluso las relaciones sociales. En un mundo donde la humanidad ha estado en constante expansión desde su aparición y donde los recursos naturales han pasado de ser aprovecha-

1. Según el Convenio Europeo del Paisaje *por paisaje se entenderá cualquier parte del territorio tal como la percibe la población, cuyo carácter sea el resultado de la acción y la interacción de factores naturales y/o humanos* (www.mcu.es/patrimonio/docs/Convenio_europeo_paisaje.pdf). El paisaje puede recibir muchos epítetos, por ejemplo, el Ministerio de Cultura define el paisaje cultural como *el resultado de la acción del desarrollo de actividades humanas en un territorio concreto […] es una realidad compleja, integrada por componentes naturales y culturales, tangibles e intangibles, cuya combinación configura el carácter que lo identifica como tal, por ello debe abordarse desde diferentes perspectivas* (http://www.mcu.es/patrimonio/MC/IPHE/PlanesNac/PlanPaisajesCulturales/Definicion/DefinicionPaisCultural.html).



2 Los restos de fauna son habituales en los yacimientos arqueológicos y se relacionan principalmente con los procesos de alimentación de los grupos humanos o de otros predadores. El Salt (Alcoi)



3 Ardilla

dos a sobreexplotarse, han surgido durante el siglo XX nuevas corrientes de pensamiento político, económico y social, como el decrecimiento, que propone una disminución del consumo y la producción controlada y racional, o los distintos movimientos y grupos ecologistas. Todos, de una forma u otra, buscan recuperar una relación entre el ser humano y el medio ambiente más responsable y sostenible.

Durante el Paleolítico, los grupos humanos cazadores-recolectores interaccionan íntimamente con el medio en el que habitan. Forman parte integral de la cadena trófica, son cazadores y presas. Su dependencia del entorno es total, y su capacidad de control del mismo se limita al aprovechamiento de los recursos disponibles, la selección de sus presas y la utilización de la tecnología del fuego, la talla de útiles líticos y el trabajo de materias vegetales y animales. Con la llegada de las sociedades productoras neolíticas, la relación con el medio cambia. Se empieza a transformar de forma más intensa, se adapta: se domestica. La caza, que no se abandona, se complementa con nuevas formas de producción: la gestión de plantas y animales domésticos. Se producen grandes cambios en el paisaje, y por tanto en su concepción. Nuevas dinámicas en la forma del poblamiento, deforestaciones relacionadas con la apertura de espacios agropecuarios e incluso las primeras introducciones de especies foráneas, tal es el caso de la oveja o la cabra, y de diversas especies de cereales y leguminosas autóctonas del Próximo Oriente y que se extienden por Europa como formas ya domésticas. Y como éstas, muchas otras especies de plantas y animales. La importancia del paisaje en estos momentos no es desdeñable (nunca lo ha sido), y sin caer en el determinismo geográfico, sin duda es parte integrante de la vida humana y ejerce gran influencia en su desarrollo.

Pero, ¿con qué herramientas cuentan los científicos actualmente para caracterizar los paisajes durante la Prehistoria? Los huesos y dientes de animales y los restos vegetales conservados, como los carbones, los fitolitos y el polen, aportan una valiosa información 2. Los pequeños mamíferos, como muchos roedores e insectívoros, son buenos marcadores climáticos, pues dado que habitan en nichos





4 Paisaje glaciar. Flatbre, brazo del Jostedalsbreen (Sogn Og Fjordane), en el SO de Noruega

ecológicos muy concretos, las variaciones de la temperatura o la humedad pueden producir su desaparición o migración, de forma que el hecho de que aparezcan o no en los yacimientos es indicativo de diferentes condiciones ambientales. Por ejemplo, el hámster se vincula a condiciones frescas y de cierta aridez, mientras que el castor muestra la existencia de cursos de agua y la ardilla 3, de bosques; ciertas especies son propias de condiciones templadas mediterráneas, mientras que otras habitan paisajes fríos y más rigurosos (Guillem, 2001). Las faunas de mayor tamaño en ocasiones también se han visto afectadas por cambios climáticos. Durante fases más benignas, como por ejemplo durante el último periodo interglaciar, hace unos 120.000 años, algunas zonas de la península Ibérica estaban pobladas por faunas «templadas» como los hipopótamos o elefantes, especies que posteriormente desaparecieron con la llegada del siguiente periodo glaciar y que en la actualidad se encuentran en latitudes más meridionales. Otras faunas, como los rinocerontes o los tahres o también las tortugas mediterráneas desaparecen del registro fósil peninsular al final del Paleolítico medio también por causas climáticas, coincidiendo con el inicio de las fases más rigurosas y la llegada de los humanos anatómicamente modernos (Aura *et al*, 2002; Morales y Sanchis, 2009). Del mismo modo, en períodos de extensión del frío 4, especies que podemos considerar en general de clima continental, y que en la actualidad habitan zonas del centro y norte de Europa, como el reno, el bisonte 5 6 o el antílope saiga, llegaron a estar presentes, y en ocasiones de forma muy importante, en algunas zonas de Europa meridional, como Francia y el norte de la península Ibérica. Al igual que la fauna, los estudios paleobotánicos permiten conocer la vegetación prehistórica y contribuyen al conocimiento de los paisajes existentes. Disciplinas como la antracología (estudio de los carbones), la carpología (estudio de las semillas y frutos) o la palinología (estudio del polen) nos permiten obtener una visión del paisaje circundante y el



5 Reno (*Rangifer Tarandus*). Pallas-Ylllästunturi, Finlandia



6 Bisonte europeo (Bison bonasus) Skansen (Estocolmo, Suecia)

biotopo donde los humanos interactuaban junto a otros animales y plantas (Badal y Carrión, 2001; Dupré y Carrión, 2001). Por otro lado, recientemente se han efectuado sondeos marinos en diversas zonas del mar Mediterráneo. El estudio de las columnas estratigráficas que se obtienen también aportan información sobre diversos aspectos climáticos (tasa de insolación, temperatura del mar, etc.) que posibilitan estudiar la evolución climática de largos periodos de tiempo de forma muy detallada (Gamble, 2001). Todos estos análisis nos acercan a los paisajes europeos prehistóricos presentes en las diversas regiones climáticas. Como en la actualidad, aunque con una desigual distribución, en la Europa prehistórica podríamos diferenciar zonas de hielos perpetuos (desiertos helados), espacios de transición (tundra con escasa fauna y vegetación) y la taiga, ya con importantes biomasas animales y grandes bosques de coníferas. A continuación se localizarían los paisajes continentales que comprenderían gran parte de Europa (con praderas, estepas y también bosques), caracterizados por presentar importantes biomasas animales, y la Europa mediterránea (donde quedaría englobada la mayor parte de la península Ibérica). Además del componente latitudinal, las zonas de alta montaña mostrarían unos paisajes y una biodiversidad característicos.

En el cine el paisaje es el marco donde transcurre la acción, pero también un vehículo más de expresión. Su tratamiento en las películas de temática prehistórica es diferente según el rigor de la película, el grado de exotismo de la misma, el presupuesto destinado a su rodaje, el género, etc. Este trabajo no pretende ser un catálogo exhaustivo de todo el cine de temática prehistórica, ni la descripción sistemática de todos los paisajes que aparecen en estas cintas, sino más bien un análisis de sus características generales, desde su mayor o menor realismo, los errores más frecuentes o el significado que muchas veces adquiere, bien por sus características intrínsecas, bien por el momento histórico en el cual se rodó la película.



7 *Ao, le dernier néandertal* (Jacques Malaterre, 2010)

REALISMO, CIENTIFISMO Y BUENAS INTENCIONES

Como todo, el tratamiento del paisaje en el cine puede hacerse con mayor o menor acierto, y solamente en unas pocas películas este elemento ha sido tratado con rigor, pese a la cantidad de conocimientos que se tienen desde hace tiempo sobre aspectos ambientales y paisajísticos prehistóricos. Una película donde la recreación del paisaje resulta muy interesante, por su rigor y variedad, es la del director Jacques Malaterre, *Ao, le dernier néandertal,* 2010. Esta *cinta*, rodada en Ucrania, Bulgaria y Francia, da buena muestra de los diferentes entornos naturales que conformaban el continente europeo hace entre 40 y 30.000 años (final del Paleolítico medio-inicio del Paleolítico superior). El protagonista de la película emprende una gran odisea 7 en busca de su tribu desde la tundra ártica siberiana hasta las costas mediterráneas, atravesando la taiga y los bosques continentales. Este increíble viaje se convierte en una buena excusa para mostrarnos cómo era Europa en aquel momento. Otra película donde el paisaje y la fauna están recreados de forma muy acertada es del cineasta Michael Chapman, *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear,* 1986). Ambientada en una época coetánea a *Ao*, su recorrido paisajístico es de menor envergadura. La acción se sitúa en un bosque continental frío (rodada en varios parques de Canadá), donde podemos observar grandes depredadores como leones 8 (representando leones de las cavernas, *Panthera leo spelaea*), osos (en el papel de osos cavernarios, *Ursus spelaeus*) y también lobos (*Canis lupus*), así como diferentes herbívoros como el buey almizclero (*Ovibos moschatus*), el corzo (*Capreolus capreolus*) y faunas de menor tamaño como ardillas (*Sciurus* sp.), diferentes aves de estos parajes y peces como el salmón (*Salmo trutta*).

Pese a los dos ejemplos anteriores sobre paisajes y faunas tratados con rigor, lo cierto es que, en ocasiones por desconocimiento o tal vez buscando lo exótico, en buena parte de estas películas la recreación del entorno natural suele incurrir en errores. Tal es el caso de dos clásicos como *En busca del fuego* (*La guerre du feu,* Jean-Jacques Annaud, 1981) o la secuencia inicial de la cinta de Kubrick *2001: una odisea del espacio* (*2001: a space odyssey,* 1968), donde el exceso de celo en la búsqueda de exotismos que nos trasladen a un mundo prehistórico lleva a las películas a incurrir en algunos deslices que en





8 León de las cavernas. *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear,* Michael Chapman, 1986)

estos dos casos se pueden considerar de menor importancia. La primera fue rodada exclusivamente en entornos naturales con la intención de recrear diversos ambientes de carácter templado (escenas rodadas en Kenia), y también fríos y con escasa vegetación, para los cuales se eligieron Escocia y Canadá. En la sinopsis que acompaña a la película, la acción se sitúa en un lugar indeterminado hace 80.000 años. Eso supone que ese lugar debía estar situado probablemente en Oriente Próximo, ya que es donde se produce el encuentro entre neandertales y cromañones en ese momento. Es en ese punto donde se halla el problema, puesto que si nos situamos en ese entorno, una zona templada, difícilmente podríamos encontrar paisajes tan variados como en la película. Es llamativa la aparición del mamut (*Mammuthus primigenius*) en un paisaje de sabana y en estas latitudes sin un registro zooarqueológico que pueda apoyar esta imagen 9. Y tampoco la de los dientes de sable, cuya extinción en las zonas más templadas de Eurasia se produce hace cerca de medio millón de años durante el Pleistoceno medio[2]. En cualquier caso, esta película puede ser vista como una metáfora de la evolución de la humanidad, del contacto entre distintas especies humanas, por lo que, de alguna manera, y pese a esa localización temporal, podemos entender que se trata de una visión general, metafórica sobre el largo curso de la evolución.

La aparición de estas faunas, reales pero anacrónicas, en la película se justifica por el exotismo de las mismas y por la relación icónica de ambas especies con el ser humano prehistórico. De ahí que su aparición se repita en películas como *10.000 BC* de Roland Emmerich (2008), de la que luego hablaremos, o en la de animación *Ice Age* (C. Wedge y C. Saldanha, 2002) y sus secuelas. La búsqueda de un cierto aspecto prehistórico en los animales lleva a cometer un lapsus, que suele pasar desapercibido, en la primera secuencia del clásico de Kubrick. En ésta vemos cómo dos grupos de autralopitecinos se

2. Si bien es cierto que algunos géneros de la subfamilia Machairodontinae como el *Smilodon* sobreviven en América hasta hace unos 12.000 años (Pleistoceno final), en África su desaparición es muy anterior (1,5 millones de años), y sólo algunos restos del género *Homotherium* del Pleistoceno superior se han recuperado en el Norte de Europa e Inglaterra.



9 Mamut. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

enfrentan por el control de una charca. Junto a ellos aparecen, compartiendo el territorio, unos tapires que les servirán de alimento una vez que se conviertan en cazadores 10. Si, como parece reflejar la secuencia, estamos ante *los albores de la humanidad*[3], la acción debe transcurrir en algún lugar de África, donde no hay ninguna evidencia de la existencia de tapires[4]. Su presencia se justifica únicamente por su aspecto extraño, hecho que en el imaginario colectivo le otorga un aspecto arcaico, prehistórico. La búsqueda de esta apariencia es la que lleva en ocasiones a la falta de rigor que, como veremos en el punto siguiente, puede llegar a rozar la aberración.

DINOSAURIOS, POLLOS GIGANTES Y OTRAS EXCENTRICIDADES

Más allá de las faunas que sí cohabitaron con los distintos tipos de homínidos, la Prehistoria ha sido muy sugerente para el cine. El halo de misterio y salvajismo, así como el vértigo temporal que produce pensar en épocas tan remotas han producido, a veces, resultados realmente histriónicos. Faunas inexistentes en paisajes extremos, animales cuya extinción se produjo varios millones de años antes de la aparición de los primeros homínidos o animales que, si bien convivieron con los grupos humanos prehistóricos, se transforman en bestias descomunales o animales domésticos.

Ya en los orígenes del cine, encontramos películas que utilizan como marco esta época. Tal es el caso de *Las tres edades* (*Three ages*, Buster Keaton, 1923), a la que podríamos considerar el arquetipo de película sobre la prehistoria en los inicios del cine. En ésta, donde se analizan las relaciones amorosas del ser humano en tres periodos diferentes, la Prehistoria está plagada de actualismos con intenciones

3. *Dawn of Man*, tal y como aparece en la secuencia.

4. Al final del Plioceno este género se documenta tanto en América como en Eurasia, donde sufre un fuerte retroceso durante el Pleistoceno, desapareciendo de Europa. No hay evidencias de su presencia en África.





10 Tapires. *2001: una odisea del espacio* (*2001: a space odyssey*, Stanley Kubrick, 1968)

humorísticas. Evidentemente, desde un punto de vista paisajístico, no encontramos nada fidedigno ni creíble. El villano llega a lomos de un elefante asiático domesticado, con prótesis dentales que buscarían asemejarlo a un mamut o a un elefante antiguo; pero Keaton lo supera y aparece montado sobre la cabeza de un dinosaurio saurópodo 11, también doméstico, que a una orden suya agacha la cabeza suavemente para que descienda. Más allá de estas excentricidades humorísticas propias del género (en cualquier caso no perdamos de vista el año de la película), el paisaje se torna irrelevante, simplemente rocas y arbustos rodados en planos bastante cortos. A destacar la aparición de la inevitable tortuga, esta vez en el papel de «ficha» de una especie de tablero adivinatorio que recuerda a una güija, y a través del cual nuestro protagonista desea conocer su futuro. Del mismo modo, en los diversos cortos mudos de animación anteriores a 1920, entre los que podemos citar *The dinosaur and the missing link: a prehistoric tragedy* (Willis H. O'Brien, 1915), *R.F.D. 10.000 BC* (Willis H. O'Brien, 1916), o *Prehistoric poultry* (Willis H. O'Brien, 1916), es habitual la mezcla de dinosaurios, faunas antiguas y humanos en una recreación de la Prehistoria plagada de actualismos.

Avanzando un poco en el tiempo, en los años cuarenta encontramos un clásico algo desconocido, pero de famoso *remake*: *One milion BC* (Hal. Roach y Hal. Roach Jr., 1940). En esta cinta, al igual que en su secuela, los seres humanos habitan un mundo exótico y caótico, donde se mezclan dinosaurios y otras bestias. La interacción entre los seres humanos y el entorno se refleja en las prácticas de subsistencia, el aprovechamiento del medio y el lugar donde habitan estos grupos. Los humanos más salvajes habitan medios más difíciles, comen carne cruda y sus relaciones se basan en la violencia; por el contrario, los grupos más «refinados», donde además la mujer adquiere mayor protagonismo, viven en entornos más cómodos, practican la pesca y cocinan con esmero sus alimentos.

Ya en los años cincuenta, las excentricidades aparecen en forma de experimentos científicos que resucitan seres prehistóricos violentos y peligrosos como en *The neanderthal man* (Ewald André Dupont, 1953) o *Monster on the campus* (Jack Arnold, 1958), y que transforman al científico en un hombre pre-



11 Humano sobre elefante. *Las tres edades* (*Three ages*, Buster Keaton, 1923)

histórico, o a la aparición de faunas como los dientes de sable (un tigre de bengala de peluche con prótesis) en la California de los años cincuenta. Y todo influenciado por el terror a los avances relacionados con la radiación o la química y al apocalipsis nuclear, que se refleja en otras películas como *Teenage caveman* (Roger Corman, 1958) o el clásico posterior *El planeta de los simios (Planet of the apes*, Franklin J. Schaffner, 1968), más vinculadas con el boom del cine de ciencia ficción americano de los cincuenta.

En los años sesenta aparece un nuevo filón para las películas sobre la «Prehistoria»: el que podríamos denominar género *bikini*, exuberante y exótico, como los paisajes en los que se sitúa la acción. Entre otras películas, cabe destacar el clásico *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966). Fue rodado en las Islas Canarias (Lanzarote y Tenerife), lo que nos transporta a unos paisajes extremos, tropicales y volcánicos que nada tienen que ver con los de la Europa paleolítica. Si ya de entrada situar la acción de grupos de humanos anatómicamente modernos hace un millón de años es un despropósito, la aparición de toda una colección de monstruos lleva a esta película al extremo de la imaginación. Pterosaurios, dinosaurios terópodos y saurópodos 12, así como triceratops, todos extinguidos al final del Cretácico hace unos 65 millones de años, se mezclan con arañas, tortugas marinas e iguanas, todas estas especies de un tamaño desproporcionado, cientos e incluso miles de veces más grandes de lo normal 13. En similares paisajes (en este caso Fuerteventura) fue rodada otra película del mismo género, cuyo título ya lo dice todo: *Cuando los dinosaurios dominaban la*

12 Lucha entre dinosaurios. *Hace un millón de años* (*One million years* B.C., Don Chaffey, 1966)



13 Tortuga gigante. *Hace un millón de años* (*One million years* B.C., Don Chaffey, 1966)







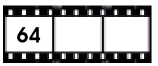
14 Escena de acecho. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

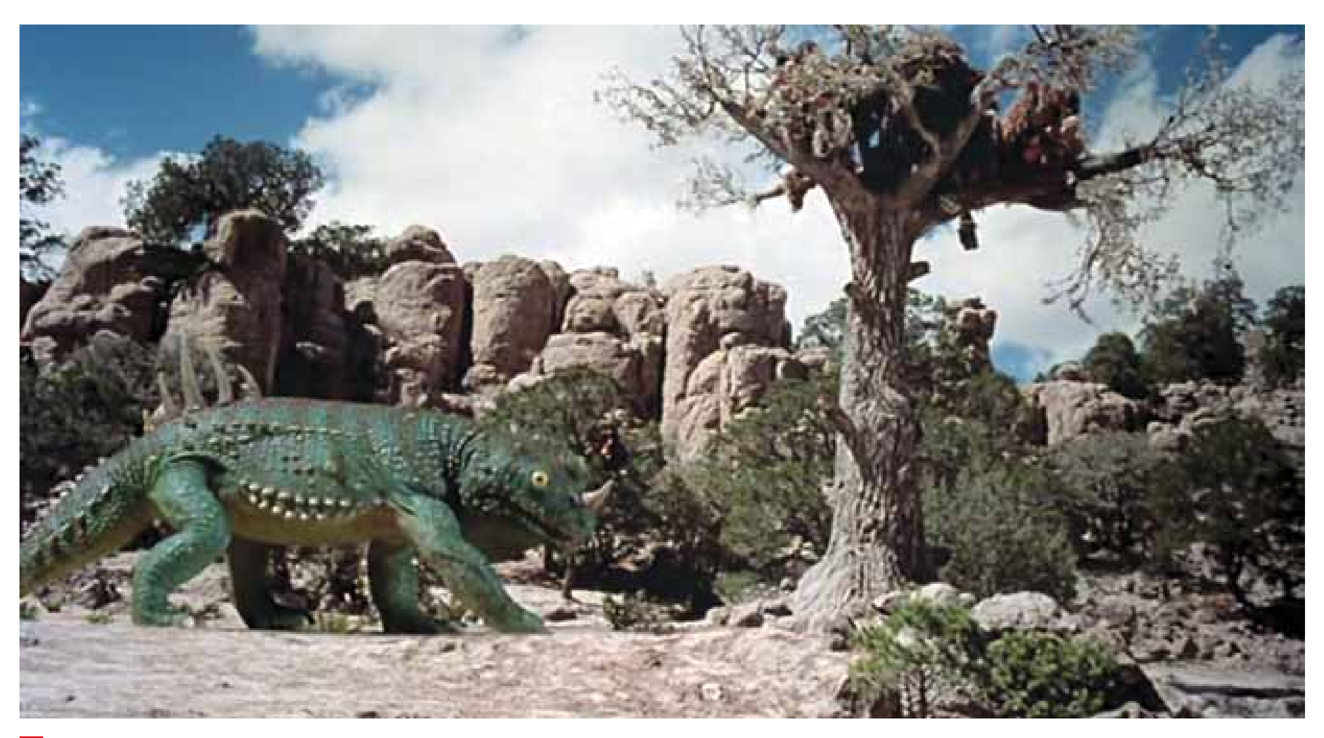
tierra (*When dinosaurs ruled the Earth*, Val Guest, 1970). Siguiendo la misma estela de exotismo a todos los niveles, encontramos otras cintas como *Mujeres prehistóricas* (*Slave Girls*, Michael Carreras, 1967), situada en una época «prehistórica» indefinida que quizá se asemeja más a las historias de Conan o Red Sonja. El paisaje de nuevo se torna extremo, con desiertos y junglas precuaternarias, donde un animal tan exótico como el rinoceronte se diviniza. Incluso el hábitat en cueva se torna fantástico y en su interior, estas mujeres se permiten hasta baños de espuma relajantes.

En otros muchos ejemplos de películas más recientes el paisaje se torna irrelevante, y todo exotismo se reduce a la mezcla de distintos pisos bioclimáticos y paisajes con reptiles gigantes. En la parodia *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981) paisajes de matorral y árboles mediterráneos como el pino o el olivo se mezclan con eucaliptos, secuoyas u otros árboles tropicales 14 15.

Otra película, ésta más reciente, que se puede incluir en este apartado de excentricidades es *10.000 BC*. El paisaje en el que se sitúa la película comprende zonas de alta montaña, selvas tropicales y desiertos (rodada en Namibia, Sudáfrica y Nueva Zelanda), entre los que no se establece ningún tipo de transición. Así, los protagonistas inician su carrera en una zona de alta montaña, y rápidamente la acción pasa a transcurrir en un desierto o en una selva. La gran ave gigante que persigue a los protagonistas en una trepidante escena en la selva se asemeja sospechosamente a las denominadas «aves del terror» (Phorusrhacidae) del género *Titanis*, originarias de América y extinguidas hace unos dos millones de años. También los dientes de sable se extinguieron más de un millón de años antes. A parte, no se conoce ningún félido de la envergadura del que aparece en la película[5] (basta mirar el cartel anunciador

5. Uno de los géneros más grandes, el *Homotherium*, medía sobre 1,10 m. de altura.





15 Parodia de la escena de acecho de *En busca del fuego*. *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981)

para darse cuenta que su cabeza ¡es tan grande como el hombre acuclillado que tiene enfrente!). Otra especie que, si bien como ya hemos comentado, sí convivió con los grupos humanos en algunas zonas de Eurasia y que resulta totalmente fuera de lugar, es el mamut lanudo. En un ecosistema imposible, como es el desierto y, lo que resulta más increíble, domesticado como animal de trabajo. Hay que señalar también otros aspectos menos llamativos pero igual de inquietantes en esta película como el consumo de guindillas (*Capsicum* sp.) en África, cuando se trata de una especie americana que no llega a Europa hasta el inicio de la época moderna. En este caso, solo faltan los dinosaurios…

ASPECTOS SIMBÓLICOS DEL PAISAJE Y DE LA FAUNA

El paisaje se convierte en algunas de las películas no solo en un mero decorado, sino también en un reflejo del carácter de los grupos humanos que lo habitan. De esta manera, en muchos de los films vemos, por ejemplo como los grupos humanos que actúan como *los malos de la película* habitan en lugares duros, inhóspitos, hoscos y violentos... como ellos. El paisaje arquetípico es en estos casos una especie de desierto montañoso, rocoso, las más de las veces con el inevitable volcán 16a, donde habitan los monstruos. Por contra, los grupos humanos *más civilizados* viven en lugares más cómodos y agradables, casi idílicos: la orilla de un río, lago o mar, una selva que se asemeja a un edén, etc. 16b. Incluso cambian sus actividades de subsistencia, su forma de relacionarse con el entorno. A los *machos alfa* violentos, cazadores y que, como rasgo de salvajismo, apenas procesan los alimentos, se oponen los bondadosos pueblos de los edenes, muchas veces pescadores o recolectores, donde la mujer cobra importancia, así como el trabajo culinario, hecho que por otro lado destila un sutil machismo.





16a *Criaturas olvidadas del mundo* (*Creatures the world forgot*, Don Chaffey. 1971)

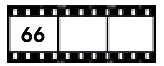


16b *Hace un millón de años* (*One millon years B.C.*, Don Chaffey. 1966)

En muchas de estas películas la violencia de los paisajes, su grandiosidad y hostilidad nos dan cuenta de un ser humano vulnerable, que se empequeñece ante la naturaleza, y en la que sobreviven con grandes dificultades. El uso de escenas panorámicas o aéreas en el caso, por ejemplo, de *En busca del fuego* son una buena muestra del uso de este recurso. El paisaje se vuelve entonces metáfora de esta sumisión humana a la naturaleza en la que vive.

También es interesante la carga simbólica que se le otorga a los animales en estas películas, donde se manifiesta una clara división entre animales buenos (los que aportan recursos), animales malos (los que compiten con los humanos por estos mismos recursos) y animales respetados o admirados (los humanos quieren ser como ellos, tener su fuerza y apariencia), lo que demuestra, al fin y al cabo, que se trata de una cuestión económica. Por ejemplo, carnívoros como el lobo o el león de las cavernas o carroñeros como el buitre representan aspectos negativos, mientras que hay otros animales que son vistos en sentido positivo (en general herbívoros) como el corzo o el caballo, que en ocasiones pueden salvar la vida de un humano. En este sentido, una escena destacable es el ordeño de una yegua en *Ao, le dernier néandertal* para alimentar con su leche a una niña. También en la película *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor* Jean-Jacques Annaud, 2007) el protagonista es amamantado por una cerda tras la muerte de su madre. Esta escena recoge un hecho que encontramos tanto en la mitología clásica con el amamantamiento de Rómulo y Remo por la loba capitolina como en La India: Kipling, en el *Libro de la Selva* relata cómo Mowgli también es amamantado por una loba. De alguna manera, estos hechos de amamantamiento y crianza pueden entenderse en sentido metafórico como la relación o dependencia del humano y la madre naturaleza, o el estado en el caso de la loba capitolina. A esta visión, en el caso de *Su Majestad Minor, s*e le une un componente ciertamente satírico o excéntrico.

Los mamuts también muestran una visión positiva, en este caso tanto como un animal admirado (su caza puede tener un componente ritual como se observa *10.000 BC*) y que en ocasiones también pueden ayudar a los humanos «buenos», como en *En busca del fuego*. Esta visión de animales buenos y malos no es nueva y tradicionalmente aparece representada en fábulas y cuentos. Los carnívoros no siempre muestran aspectos negativos ya que algunos de ellos (también omnívoros) a veces aparecen



en las películas con atributos positivos. Por ejemplo, en *El clan del oso cavernario* los osos son admirados por su fuerza y tamaño aunque también son temidos y respetados por los humanos, y del mismo modo el espíritu de la protagonista Ayla tiene forma de un león y es positivo ya que inspira fuerza, resistencia e inteligencia. En general, los huesos, dientes y astas de algunos animales así como en especial las pieles de carnívoros que suelen aparecer en las películas de temática prehistórica adquieren también un carácter ritual. La relación icónica y simbólica de los humanos con ciertos animales, ya que no se representan todos, sino únicamente aquellos mitificados, ya la encontramos en las diferentes formas de expresión del arte prehistórico.

Un comentario aparte merece la saga de animación que se inició con *Ice age*, donde los verdaderos protagonistas de la historia son los animales, que, como en la mayoría de películas de este género se humanizan. En este caso, los diferentes animales que aparecen toman distintas personalidades que de alguna manera coinciden con el arquetipo que de ellos tenemos: los animales buenos e inteligentes, los malos, los nobles, los más distraídos, etc. Por ejemplo, el gran protagonista es un mamut, *Manny*. Estos animales, como ya hemos comentado, pueden representar aspectos nobles y admirables. En este caso se erige como líder del bando «bueno», y es el animal reflexivo e inteligente, si bien un poco gruñón; viaja acompañado de un perezoso (quizás un megaterio), *Sid*, despistado, vago, bromista y charlatán, si bien bondadoso. Los malos de la película son una banda de dientes de sable que tratan de vengarse de un grupo de neandertales que ha matado a parte de su manada, aunque uno de ellos, *Diego*, acaba convirtiéndose en un animal noble. Los desafíos a los que la humanidad prehistórica tiene que enfrentarse son ahora asumidos por estos animales antropizados, que de nuevo aparecen como metáfora de distintos caracteres humanos.

VALORACIONES FINALES

Los paisajes y las faunas son una parte más del lenguaje artístico del cine y son tratados con mayor o menor rigor en función de los intereses de la película, del presupuesto y del género y tipo de público al que se orientan.

En aquellas producciones que pretenden únicamente la distracción de los espectadores el tratamiento del paisaje no suele ser muy riguroso. Éste se convierte en un elemento más del espectáculo, y se priorizan los aspectos exóticos, exagerados e irreales sobre la verosimilitud. Otras, las menos, sí que muestran un interés y preocupación en el tratamiento del paisaje y han buscado el asesoramiento de especialistas. Este interés por el medio donde se desarrolla la acción puede resultar en recreaciones muy verosímiles y trabajadas, donde encontramos paisajes muy similares a aquellos que encontraríamos en Eurasia durante la Prehistoria. En otras ocasiones, el trabajo sobre el paisaje no tiene como objetivo el reflejo de una realidad científica, sino más bien se convierte en una expresión metafórica de la existencia humana en esos momentos, de su evolución y de su lucha por la supervivencia. En estos casos encontramos paisajes infinitos, agrestes y evocadores que no siempre coinciden con la realidad.

Desde los paisajes poco tratados de los inicios del cine a los grandes despliegues de efectos especiales de las producciones más recientes, el tratamiento del paisaje prehistórico muestra una evolución



relacionada con las técnicas empleadas, las modas, el contexto socio-cultural, e incluso político del momento. Como cualquier otro producto artístico, puede adquirir significado, y dejar de ser un reflejo fidedigno del paisaje prehistórico para ayudar a definir el carácter de los personajes, o de las relaciones de éstos con el medio.

BIBLIOGRAFÍA

Aura, J. E.; Villaverde, V.; Pérez Ripoll, M.; Martínez Valle, R. y Guillem, P. M. (2002): «Big game and small prey: Paleolithic and Epipaleolithic economy from Valencia (Spain)». *Journal of Archaeological Method and Theory*, 9 (3), p. 215-267.

Badal, E. y Carrión, Y. (2001): «Del Glaciar al interglaciar: los paisajes vegetales a partir de los restos carbonizados encontrados en las cuevas de Alicante». En V. Villaverde (ed.): *De Neandertales a Cromañones. El inicio del poblamiento humano en tierras valencianas*. Universitat de València, p. 21-40.

Dupré, M. y Carrión, J. S. (2001): «La palinología. Paisajes valencianos del Pleistoceno superior». En V. Villaverde (ed.): *De Neandertales a Cromañones. El inicio del poblamiento humano en tierras valencianas*. Universitat de València, p. 41-44.

Gamble, C. (2001): *Las sociedades paleolíticas de Europa*. Ariel Prehistoria.

Guillem, P. M. (2001): «Los micromamíferos y la secuencia climática del Pleistoceno medio, Pleistoceno superior y Holoceno en la fachada central mediterránea». En V. Villaverde (ed.): *De Neandertales a Cromañones. El inicio del poblamiento humano en tierras valencianas*. Universitat de València, p. 57-72.

Harris, M. (2001): *Antropología cultural*. Alianza editorial.

Morales, J. V. y Sanchis, A. (2009): «The quaternary fossil record of the genus *Testudo* in the Iberian peninsula. Archaeological implications and diacronic distribution in the western Mediterranean». *Journal of Archaeological Science*, 36, p. 1152-1162.



1 Ibaka haciendo fuego. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean-Jacques Annaud, 1981)

La naturaleza humana: en busca del fuego

Xavier García- Raffi
Universitat de València.

Francesc J. Hernàndez Dobon
Universitat de València.

En busca del fuego (*La guerre du feu*). Canadá-Francia, 1981. Dirección: Jean Jacques Annaud. Interpretes: Ron Perlman (Amoukar), Everett McGill (Naoh), Rae Dawn Chong (Ika), Nameer El-Kadi (Gaw). Guión: Gerard Brach. Música: Philippe Sarde. 97 m.

LO EXÓTICO Y LO COTIDIANO

El cine es un arte destinado a las masas y como tal busca temas que entretengan al gran público. La historia fue desde sus inicios uno de los semilleros de argumentos. Cumplía el deseo insatisfecho de los espectadores de «haber estado allí» recreando los escenarios y hechos del pasado, presentaba a los personajes ilustres vivos y además incrementaba el interés del espectador por la trama al salpicarla de «diferencias culturales» entre la manera de ver y vivir la vida de los seres humanos del pasado y la suya propia. La entrada de la Prehistoria en este esquema no hacía sino aumentar ese diferencial «exótico» y dar la misma fuerza a las películas ambientadas en este período histórico que la que se derivaba de las películas de viajes a culturas ajenas al mundo occidental o a narrar la vida de los pueblos primitivos enmarcadas en selvas profundas llenas de peligros. La antigüedad más remota de la humanidad aparecía como un nuevo filón de historias en las que mezclar exotismo y emoción. Si, como decía el



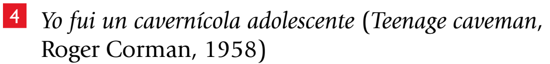
2 Tumak y Loana. *Hace un millón de años* (*One million B.C.*, Hal Roach, 1940)

antropólogo George Condominas, recientemente desaparecido, su disciplina se resume en la dialéctica entre lo exótico y lo cotidiano[1], no hay duda de que el cine ha explorado hasta la saciedad tal dialéctica, y un buen recurso ha sido la Prehistoria. Además, el evolucionismo ofrecía una garantía a que las aventuras en las que se mostraba a los primitivos tenían una base científica dignificando unas aventuras que desde la perspectiva de la ciencia son más que discutibles y justificando, de paso, la inclusión de señores y sobre todo señoras primitivas ligeras de ropa, o más bien de pieles 2. Así, ya en 1912 David W. Griffith estrenó *El origen del hombre* (*Man's genesis*) y al año siguiente *La vida del hombre primitivo* (*Brute Force)*. Aunque se anunciaba la primera como «un estudio psicológico basado en la teoría darwinista de la evolución del hombre», la esencia de ambas películas era mostrar la aparición «natural» de la guerra y del papel de la inteligencia frente a la fuerza bruta.[2]

1. Georges Condominas, *Lo exótico es cotidiano*, Júcar, Gijón 1991.
2. AA.VV, *El cine. Enciclopedia Salvat del 7º arte*, Barcelona 1978, tomo IV, 8.



3 *Cuando los dinosaurios dominaban la tierra* (*When dinosaurs ruled the Earth*, Val Guest, 1970)



4 *Yo fui un cavernícola adolescente* (*Teenage caveman*, Roger Corman, 1958)



El éxito garantizó la inclusión de una Prehistoria fácil y accesible, apta para el consumo sin grandes complicaciones, hasta el punto que acabó constituyéndose en una de las líneas del género fantástico. En ella la Prehistoria no juega más que el papel de un marco de referencia difuso, algo perdido en las profundidades del tiempo en el que todo podía suceder: luchas con dinosaurios, insectos gigantes, plantas carnívoras, batallas campales entre tribus, ceremonias de sacrificios a cultos sangrientos, amores pasionales y brutales, volcanes en erupción y terremotos devastadores. Un ejemplo de este tipo de películas sería la famosa *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966) con dinosaurios y pterodáctilos totalmente extinguidos acosando a una bellísima Raquel Welch, continuada por *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (*When dinosaurs ruled the Earth*, Val Guest, 1970) 3. Bailes lascivos acompañan a las bellas de *Mujeres prehistóricas (Slave girls*, Michael Carreras, 1966) y la factoría de Robert Corman aprovechó el marco prehistórico para sus películas de terror como *Teenage Caveman* (1958)[3] 4.

La simplificación provocó la estandarización de tópicos con rapidez. El cavernícola violento, malcarado, vestido de pieles, con comportamientos simples, inteligencia limitada y con una enorme clava en la mano se confeccionó gracias a la fuerza de la imagen a toda velocidad. En 1923, Buster Keaton ya lo utilizaba como un recurso cómico sólido y reconocible en su película *Las tres edades (Three ages*, 1923) 5. El aspecto físico robusto y su cara bestial eran una marca reconocible en cualquier contexto, una mezcla de animalidad y humanidad. En el film *El hombre y el monstruo* (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1932), de Robert Mamoulian, basado en el mito del Dr. Jekyll, la transformación de Jekyll surgía con la cara feroz de un hombre de las cavernas a medio camino entre el mono y el hombre actual 6. El retorno hacia los orígenes del hombre va en la pantalla asociado a la brutalidad, las pasiones elementales y la falta de luces. Un retrato de nuestros antepasados injusto que tranquiliza al ser humano moderno al presentarlo como el

3. John Stanley, *Creature Features*, Berley Boulevard Books, New York 2000, 511.



5 *Las tres edades* (*Three ages*, Buster Keaton, 1923)



6 *El hombre y el monstruo* (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, Robert Mamoulian, 1932)

estadio superior y perfeccionado de la evolución cultural y biológica, realzando sus cualidades a partir del hecho de remarcar los defectos del otro.

No siempre las aventuras de los seres humanos se plasman de forma tan alegre. Intentos más realistas de aproximarse a la agitada vida de nuestros antepasados buscando provocar la empatía del lector y su admiración por sobrevivir con tan bajo nivel tecnológico en una naturaleza hostil han originado adaptaciones cinematográficas dignas. Una de ellas es *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman,1986), basado en la novela de Jean M. Auel; la otra, es la película que nos ocupa, *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, 1981) de Jean Jacques Annaud, basada en la novela *La guerre du feu* de J.H. Rosny Ainé (pseudónimo de Joseph Henri Boëx, 1856-1940), autor que escribió más de 140 novelas y que consiguió su éxito mayor con esta obra publicada en 1911 7.

DETRÁS DE LAS PIELES

Sea cual sea la situación de cada film en particular en este breve intento de clarificar las películas prehistóricas, es un hecho indudable que esconden un atractivo que va más allá de sus cualidades narrativas y cinematográficas. La imagen de nuestros antepasados en el camino de la evolución despierta en nuestra mente un conjunto de asociaciones que han sido centrales en la cultura occidental con una importancia creciente desde el siglo XVII. Sin proponérselo, las imágenes de esta humanidad prehistórica enfrentan al espectador con el problema de la bondad o maldad de la naturaleza humana.

Rousseau se lamentaba que el ser humano estaba tan deformado por la evolución cultural que era imposible conocer su naturaleza originaria que reconstruíamos mediante hipótesis razonables a partir de los pueblos más primitivos. En el *Discurso sobre el origen de la desigualdad entre los hombres* (1755) explica que por naturaleza los seres humanos son libres, iguales entre sí y buenos. Si hoy los vemos aherrojados, explotándose unos a otros y depravados es por obra de la sociedad. La condición originaria del hombre es llevar una vida sencilla, esencialmente sensitiva y no demasiado diferente a la de los otros animales salvo por la libertad de la que hace gala frente al dominio del instinto que atenaza a los animales. En el Estado de Naturaleza, sin la presencia del Estado ni de las leyes, los seres

LES OULHAMR FUYAIENT DANS LA NUIT ÉPOUVANTABLE (P. 5)

7 Ilustración de la novela *La guerre du Feu* de Rosny Ainé, 1913

humanos no obedecían sino a su buen corazón, actuaban sin cálculo ni maldad, empujados por la empatía a comportarse de forma altruista con los que sufrían. Esta visión optimista de la humanidad se contrapone al profundo pesimismo de Hobbes quien, por el contrario, creía que el egoísmo era el elemento fundamental de la naturaleza humana, un egoísmo radical y feroz porque tiene como raíz el afán de seguridad y el deseo de sobrevivir sin importarnos más que nosotros mismos. El egoísmo no es reformable por ninguna virtud sino solamente controlable por el miedo a una autoridad superior que puede perjudicarnos e incluso eliminarnos, por el miedo al Estado. Su ausencia transforma el Estado de Naturaleza en un infierno en el que la fuerza bruta, el robo y la agresión, campan a su aire y la vida de los seres humanos es miserable y corta. En su obra *Leviatán* (1651) identifica la fortaleza del monstruo bíblico con la fuerza del Estado «ese gran Leviatán o más bien (por hablar con mayor reverencia) de ese *Dios mortal* a quien debemos, bajo el *Dios inmortal*, nuestra paz y defensa».[4]

4. Thomas Hobbes, *Leviatán*, 1651. Editora Nacional, Madrid, 1983, 267.

Cavernícolas que obedecen a las tesis de Rousseau o de Hobbes, según sea optimista o pesimista nuestra concepción del ser humano, cohabitan en la pantalla. Viven unos en armonía con la Naturaleza, entregados a la cooperación y la vida pacífica; otros, son arrastrados por el egoísmo y la agresión, buscando la rapiña de los bienes ajenos y, si no existen, de la recompensa más básica: el rapto violento de las mujeres, la violación y el terror más brutal. El dilema que nos atormenta sobre la bondad o maldad natural del ser humano aparece en la pantalla en su grado más extremo. Los dos tipos de hipótesis sobre la naturaleza humana aparecen física y socialmente diferenciados en la película porque se considera que los seres humanos primitivos deben presentar comportamientos básicos y puros: hay, pues, bondad o maldad de una pieza.

La visión que se ofrece de la Prehistoria esconde así, proyectados, los deseos y temores del ser humano moderno. El mito del paraíso, de la edad de oro en la que el grupo humano vivía feliz o, en su punto opuesto, la guerra de todos contra todos. Es la visión de Hobbes y no la de Rousseau la que predomina en el mundo prehistórico cinematográfico. La inseguridad de los seres humanos que deambulan como clanes, hordas, tribus, las formas más primitivas de la organización social, es total; y los ingenuos son las primeras víctimas. Pero, además, tras las descripciones de la vida primitiva, detrás de las hordas asesinas que aparecen aquí y allá entre las cavernas, se esconde el terror a la guerra y a la violencia real de nuestro mundo: el mundo prehistórico se suaviza o endurece en función de que quien lo describe tema la guerra o confíe en un período de paz. Igual que el recurso a la invasión extraterrestre es una forma de exorcizar el miedo al estallido de un conflicto bélico mundial, las descripciones de la Prehistoria han estado sometidas a un esquema semejante. No es una casualidad que la novela de Ainé hable de la «guerra del fuego» en el clima prebélico que vivía Europa en 1911. En la novela, las diferentes «razas» en conflicto enmascaran los diversos poderes mundiales en litigio en ese momento y la forma como están caracterizadas remite a los tópicos existentes sobre las coaliciones de naciones que se estaban configurando en el mundo. El lector no tenía sino que encontrar las equivalencias y alarmarse si su nación era la condenada a la extinción ante la fuerza bruta de los rivales pese a su cultura o sus valores morales. Así, los exitosos poseedores del fuego en la película, la tribu de los «Ibaka», son en la novela los decadentes y degenerados racialmente «Hombres del Pantano», tan débiles físicamente que las diferencias físicas entre hombres y mujeres están desapareciendo [8]. Viven recluidos en un terreno cada vez más insalubre, y pese a que son solidarios y cooperativos, poseen el fuego y la nueva arma del propulsor, su futuro es negro frente a la numerosa masa de la tribu de pigmeos de los «Enanos Rojos» y la brutalidad y corpulencia física de la raza de los «Devoradores de Hombres».

Queda un último punto en nuestra exposición de las ideas que deambulan portadas al hombro por nuestros cavernícolas en la pantalla, quizás la más peliaguda. Cabe también preguntarse si somos realmente una especie diferente al resto de los animales o si, pese a nuestro orgullo, no somos sino un miembro más del mundo natural, sin ningún rasgo realmente propio. Al presentar a los seres humanos primitivos, el lenguaje y la inteligencia han de aparecer forzosamente disminuidos. ¿Qué queda pues? El antropocentrismo que ha afectado al ser humano en su relación con las especies animales se tambalea. ¿Somos realmente tan diferentes para creer que no somos un animal más? Flota en el aire el tabú de la inmortalidad humana. Contemplar la historia de la especie humana trae la perturbadora consecuencia de plantearse si hay una verdadera frontera que nos separe del resto de



8 Ibakas. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

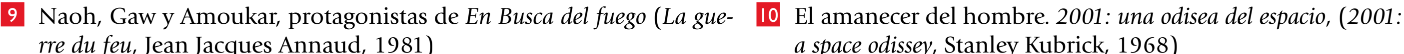
los animales en un medio en el que la cultura y la tecnología humanas no son realidades omnipresentes sino meros hechos embrionarios.

EN BUSCA DEL FUEGO: ELEMENTOS DE ANÁLISIS

En busca del fuego se sitúa cronológicamente hace 80.000 años, en el Paleolítico medio, en el denominado «Complejo Musteriense», un periodo de tiempo determinado por la técnica de fabricación de instrumentos de piedra que en la película están minimizados y sin referencias explícitas a su elaboración. La vocación didáctica de la película es, por tanto, genérica; trata de contar una aventura enmarcada en la evolución cultural humana sin mayores precisiones. El punto central es la narración del viaje de tres «Ulam» (en la novela es la Horda de los Ulhamr), miembros de un grupo de neandertales que parten en busca de un fuego que conocen pero no dominan 9. El fuego, conservado en una especie de linterna fabricada con huesos, se ha perdido tras el ataque de un grupo de hombres-mono peludos y salvajes que, por lo que se ve, buscan raptar a sus mujeres. Estos hombres-mono, con cierta semejanza a los que aparecen en la película de Stanley Kubrick *2001: una odisea del espacio* (*2001: a space odyssey*, 1968) 10 representarían homínidos supervivientes a su propia evolución en el período entre 2 y 3 millones de años. En su viaje, los tres «Ulam» (Naoh, Gaw y Amoukar) rescatarán una prisionera que espera llenar la tripa de unos neandertales caníbales. La prisionera es un ser humano moderno, un cromañón, que les llevará hasta la tribu de los «Ibaka», una tribu a medio camino del sedentarismo, que saben producir fuego, tienen una agricultura incipiente y una ganadería en marcha. Los «Ulam» regresarán en busca de su grupo cargados con los «gadgets» tecnológicos de los «Ibaka», entre los que destaca la presencia de los propulsores (aparecidos en el Paleolítico superior) con los que liquidarán a un grupo violento de su propio clan que pretende arrebatarles el fuego para imponer su jerarquía en el pacífico y comunitario clan. La historia de amor entre la salvada «Ibaka»







9 Naoh, Gaw y Amoukar, protagonistas de *En Busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

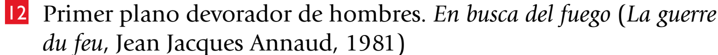
10 El amanecer del hombre. *2001: una odisea del espacio*, (*2001: a space odissey*, Stanley Kubrick, 1968)

(Ika) y uno de los «Ulam» (Naoh) continúa en la paz recobrada del grupo. El embarazo augura un híbrido Neandertal-Cromañón que la ciencia había descartado hasta la fecha, pero que sirve para sellar el final feliz en la línea tradicional de chico-conoce-a-chica. La coexistencia «irreal» de estos grupos se añade a un espacio geográfico de imposible localización, al servicio a veces del transcurso del tiempo fílmico, dando al mismo tiempo zonas húmedas y frías, con praderas y regiones cálidas y llanas. La acción sirve como una especie de excursión por la evolución humana, desde el primitivismo más absoluto a los albores de la revolución Neolítica, desde una horda con una jerarquía elemental a la tribu de los «Fkava» 11 12 con una jerarquía social desarrollada, y la presencia de rituales, ceremonias y elementos artísticos; desde el parasitismo de la Naturaleza y la lucha con los buitres por arrebatarles parte de un despojo 13 a la caza organizada y, se deduce, los inicios de la domesticación de los animales y los rudimentos de la ganadería, desde la supervivencia vacilante frente a las fieras a los inicios de un espacio propio humano con la aparición de una aldea con viviendas y construcciones 14.

11 Primer plano Fvaka. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)





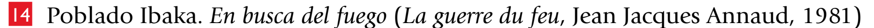

12 Primer plano devorador de hombres. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)



13 Carroñeo. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

El director Annaud no pretende hacer una película científica sino una película de género fantástico en la que la acción pase dentro de un contexto posible o probable. A diferencia de la novela de Rosny Ainé, Annaud debe prescindir en primer lugar de las frases floridas que intercambian sus personajes en ella. En su lugar, encarga un lenguaje especial a Anthony Burgess, el autor de la novela *La naranja mecánica*; además, lo refuerza con la importancia del lenguaje gestual y la expresión corporal de los personajes, encargada al zoólogo y etólogo Desmond Morris. Un acertado trabajo de maquillaje (con unos personajes suficientemente creíbles), unos efectos realistas y la banda musical de Philippe Sarde (que combina magistralmente los aires arcaizantes de una flauta rudimentaria con arreglos orquestales sobrecargados de metales, que acentúan la índole épica de la búsqueda de los protagonistas), pasan a ser elementos interesantes al servicio de una acción que se convierte en el mayor acierto de la película.

El fuego, que es el elemento central, simboliza el poder y la tecnología. Los «Ulam» ven en él una fuente energética, de defensa de las fieras, de elaboración de herramientas (llevan lanzas con punta en-


14 Poblado Ibaka. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)



durecida por el fuego), pero también un elemento mágico, una especie de símbolo del poder de la Naturaleza que, por el hecho de poseerlo, les protege del peligro. La Antropología señala, además de estas funciones evidentes del fuego, como su función esencial, facilitar la asimilación de los alimentos al romper las cadenas proteínicas y permitir una dieta con mayor aporte animal.[5] El fuego está extendido por toda Europa hace 200.000 años. Las bajas temperaturas obligaron a las comunidades humanas no solo a calentar sino también a descongelar los alimentos. Perder el fuego era perder la vida. La película muestra con acierto la desesperación de los «Ulam» y la añoranza de su calor cuando se revuelcan en las cenizas de una hoguera esperando captar algo del calor. La novela describe con gran lirismo el fuego y su poder:

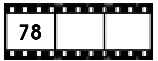
> «... Sus rojos dientes protegían al hombre contra el vasto mundo. A su lado habitaba la alegría. Sacaba de los manjares aromas sabrosos, hacía estallar la piedra; daba a los miembros un vigoroso bienestar y aseguraba contra todo peligro a la Horda...»[6]

La presencia de herramientas implica la presencia del lenguaje en una asociación aceptada universalmente entre código lingüístico y tecnología. El avance en las herramientas supondría un avance paralelo en las actividades cooperativas necesarias para su elaboración y, por tanto, en una mayor sofisticación comunicativa en la gramática y en la sintaxis. La inteligencia simbólica asociada al diseño mental y a la fabricación de instrumentos, a la planificación y el control del territorio, marcharía en paralelo a la evolución del lenguaje. La película trata de mostrar visualmente esta diferencia presentando dos lenguajes distintos correspondientes a dos niveles evolutivos diferentes. La lengua de los «Ulam» es monosilábica, con un uso estrictamente denotativo de objetos y acciones. Correspondería a lo que los expertos caracterizan como un «protolenguaje». Cuando,[7] ya la paz recuperada, tratan de contar su aventura a los otros miembros del clan, vemos que utilizan objetos para imitar a los mamuts y explicar sus movimientos porque carecen de elementos gramaticales para contar acciones complejas. Es un lenguaje gutural en el que la entonación es plana para recordar su proximidad al originario grito de alerta o exclamación de advertencia del que debió evolucionar. La lengua de los «Ibaka» por el contrario es un lenguaje sonoro, con entonación y cadencia, de frases, en las que se distinguen modificadores y preposiciones indicativas de estado, modo, movimiento, etc. Ambas lenguas son inventadas, pero nuestra capacidad lingüística nos permite distinguir rápidamente estructuras y el espectador, como ocurre con otras lenguas imaginarias, percibe semejanzas con su lengua propia.

5. La hipótesis es que el incremento encefálico de los homínidos del Pleistoceno tuvo que conllevar una disminución del sistema digestivo, órgano que tiene un alto coste energético. Facilitar la asimilación de alimentos por el fuego era vital. Eudald Carbonell (coord.): *Homínidos: las primeras ocupaciones de los continentes,* Ariel, Barcelona 2005, 489.E

6. J. H. Rosny: *En busca del fuego*, Valdemar, Madrid, 2001, 21.

7. «Entre los ejemplos de protolenguajes están el *pidgin*, el lenguaje de los niños de menos de dos años y el lenguaje de personas que han sido criadas en un ambiente de privación lingüística. Sus características principales son. 1. El uso de palabras como signos de Saussure; es decir, una palabra debe simbolizar un concepto tanto para el hablante como para el oyente. 2. la carencia de vocablos puramente gramaticales como *si, que, el (la, los, etc), cuando, en no,* que no se refieren a nada. 3 La ausencia de jerarquía sintáctica» Maynard Smith, John; Szathmáry, Eörs; *Ocho hitos de la evolución. Del origen de la vida al nacimiento del lenguaje*, Tusquets, Barcelona, 2001, 249-50.



El lenguaje de gestos debe suplir las deficiencias del lenguaje articulado entre los «Ulam» y facilitar la comunicación entre los «Ulam» y los avanzados «Ibaka» Es un acierto de la película que muestre, junto a unos signos emocionales comunes que tendrían una base genética, la evolución o la modificación de los gestos por la cultura que hace que la expresión de las emociones sea más rica y compleja entre los «Ibaka». La aparición de gestos sofisticados surgiría en medios sociales complejos pues se necesita de estructuras simbólicas y procesos mentales abstractos que tienen los «Ibaka» pero no los neandertales. Es el caso del humor, que los «Ulam» desconocen y aprenden por imitación de los «Ibaka». El primer paso es aprender a reírse de lo que les pasa a los demás, por la oposición entre lo que se espera y lo que ocurre, pero también a reírse de uno mismo transformando el ridículo de fuente de agresión en vínculo social. Una sociedad que se ríe es más compleja, estable y menos agresiva.

Dado que uno de los puntos claves de la narración es una historia de amor, la película se detiene en los gestos que acompañan al acto amoroso. Los gestos pasan de ser rutinarios e inexpresivos entre los «Ulam» a hacerse más refinados por la presencia del erotismo en los evolucionados «Ibaka»; desconocido para los «Ulam» que copulan, como los primates, excitados por el trasero de las hembras (*more ferarum*). Así motivan al «Ulam» capturado los «Ibaka», cuando quieren que cubra a unas robustas mujeres en un rito de fertilidad con el que se quiere conservar para la tribu la fuerza poderosa del neandertal. Sin embargo, la pareja formada por Naoh y la adolescente Ika acabará haciendo el amor frontalmente por iniciativa de ella. La posición frontal se muestra como una forma de obtener la mujer un mayor protagonismo y satisfacción sexual a la vez que la visión de la cara de la pareja humaniza el sexo. Estaríamos con este cara a cara asistiendo a la formación de la pareja en la que el acto importa porque se realiza con una persona específica desapareciendo el anonimato de la posición trasera en la que no existe interés por la pareja sexual y el sexo aparece como un desfogue del macho. La posesión asociada al amor surgiría en esta nueva combinación y por ello el «enamorado» Naoh marca la posesión de la hembra rechazando los intentos de cópula de sus compañeros. La búsqueda de la adolescente por el desconsolado amante no obtiene inicialmente más que la incomprensión de sus compañeros, que acaban siguiéndole por la solidaridad de grupo, la única fuerza emotiva realmente potente en el clan de los «Ulam» antes de la aparición de la fuerza del amor. El amor construido a partir del sexo se augura como una fuerza superior.

La película explicita dentro del lenguaje gestual los gestos de dominación y desafío, en especial estos últimos, gestos llevados a la pantalla a partir de los realizados en los duelos típicos de las guerras entre tribus primitivas,[8] basados en la intimidación por los alardes de fuerza y el realce de la determinación de matar, mezclado con el desprecio del rival. La amenaza busca mantener la frontera de seguridad entre los oponentes: los «Ulam» tratan de evitar que los neandertales caníbales más numerosos les ataquen.

Las expresiones faciales de los hombres-mono y de los neandertales caníbales aparecen en la pantalla como absolutamente rudimentarias, estableciendo el film una curiosa regla estética por la que a más feo y menos expresivo facialmente mayor agresividad. Esta regla va reforzada por las bastas clavas

8. Vide Eibl-Eibesfeldt, Irenäus; *Etología. Introducción al estudio comparado del comportamiento*, Omega, Barcelona, 1979, 548.



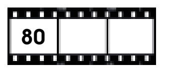
gastadas por ambos grupos que revelan la falta de elaboración de las herramientas. La regla funciona incluso internamente dentro del propio grupo de los «Ulam». El rival de Naoh, el malvado Aghoo y sus hermanos que querrán arrebatarles el fuego a su vuelta, son denominados en la novela con el apelativo de los «Velludos». Los elementos estéticos están prácticamente ausentes entre los neandertales, mientras que los «Ibaka» utilizan máscaras para impresionar a sus enemigos y se ornamentan el cuerpo y la cara para resaltar la belleza e incrementar el poder gestual del rostro.

El canibalismo, que produce el horror y el asco entre el grupo de los «Ulam», es uno de los puntos orientados a impactar al espectador que participa del tabú universal contra la ingesta de carne humana. En la película aparece unido a un comportamiento agresivo y primitivo, un rasgo no evolucionado de unos neandertales que tratan a otros seres humanos como caza. Desgraciadamente, es este un punto mucho más complejo y siniestro. Es uno de los casos controvertidos de la Antropología en la que siempre se discute si la presencia de huesos es señal de un acto de canibalismo o de un ritual funerario que, aunque nos resulte incomprensible para nuestra mentalidad, implicaría el desmembramiento del cadáver y su consumo parcial y ritual. En Atapuerca, en la Trinchera Dolina, se han encontrado restos de seis individuos descarnados de hace unos 780.000 años, y en la cueva de Krapina, huesos humanos de hace unos 100.000 años mezclados con los de la caza, que muestran signos de haber sido tratados como los de una res. En el film esto se da por hecho, y vemos a los caníbales ingerir su festín con dos adolescentes «Ibaka» a la espera. El neandertal, que habría construido las primeras sepulturas, muestra también la cara más negra de la especie humana: el ser humano no sería únicamente la especie que se perfecciona por su producción cultural y el dominio de la Naturaleza, sino también una especie agresiva intraespecíficamente, violenta con sus propios congéneres.[9]

La guerra o el conflicto organizado da sus primeros pasos en la Prehistoria cinematográfica. La violencia entre los grupos humanos es clave en la acción de la película con la aparición del propulsor, que potencia la fuerza del brazo humano y permite herir a distancia, un antecesor de la enorme revolución en la violencia que traerá el arco. Con los propulsores los actos violentos se mecanizan y la fuerza del grupo aumenta vertiginosamente. El pacifismo en el que transcurría la vida de los «Ulam» en el inicio de la película desaparecerá para siempre. La guerra, como agresión preparada y organizada, está a las puertas y las escenas de guerreros armados con arcos serán uno de los motivos principales del Arte Rupestre Levantino y los restos de masacres comienzan a aparecer en el Paleolítico final (12.000-10.000 años). El botín sería el detonante de la guerra en la película; se ataca para robar algo. No hay freno moral que impida a los seres humanos matar.

La película no muestra explícitamente rituales religiosos más allá del respeto por los cadáveres de los «Ulam» que, sin embargo, huidos de su cueva, los abandonan sin ningún ritual. Hay, sin embargo, una poderosa idea sobre el inicio de la religión. Se trata de la secuencia que narra que, enfrentados a su posible aniquilamiento por una manada de mamuts, los «Ulam» consiguen detener la agresión mediante una ofrenda de sumisión que invoca un vínculo entre ambas especies. El mamut aparece como un verdadero animal sagrado, un animal totémico, el inicio de un «numen» o elemento espiritual al que

9. Guilaine, Jean; Zammit, Jean: *El camino de la guerra. La violencia en la prehistoria*, Ariel, Barcelona, 2002, 67.



tememos y del que nos sentimos supeditados (religión), el origen de un proceso de abstracción que pasando por los dioses, acabaría en la idea de un único Dios.[10]

«Y Naoh al comparar a las bestias soberanas... los cuerpos enormes como cerros, concebía la pequeñez y fragilidad humana, la humilde existencia errante que representaba el hombre sobre la faz de las sabanas».[11]

BIBLIOGRAFÍA

AA.VV. (1978): *El cine. Enciclopedia Salvat del 7º arte*, tomo IV. Barcelona. BUENO, G. (1996): *El animal divino. Ensayo de una filosofía materialista de la religión*. Pentalfa, Oviedo

CARBONELL, E. (coord.) (2005): *Homínidos: las primeras ocupaciones de los continentes.* Barcelona.

CONDOMINAS, G. (1991): *Lo exótico es cotidiano*. Júcar, Gijón.

EIBL-EIBESFELDT, I. (1979): *Etología. Introducción al estudio comparado del comportamiento*. Omega, Barcelona.

GUILAINE, J. y ZAMMIT, J. (2002): *El camino de la guerra. La violencia en la prehistoria*. Ariel, Barcelona.

HOBBES, T. (1983): *Leviatán.* 1651. Editora Nacional, Madrid.

MAYNARD SMITH, J. y SZATHMÁRY, E. (2001): *Ocho hitos de la evolución. Del origen de la vida al nacimiento del lenguaje*. Tusquets, Barcelona.

ROSNY, J. H. (2001): *En busca del fuego*. Valdemar, Madrid.

STANLEY, J. (2000): *Creature Features*. Berley. Boulevard Books, New York.

10. De manera semejante a la del filósofo A. Comte, el origen de la religión para el filósofo Gustavo Bueno ha de verse en el miedo y la necesidad del «otro», en el terror y la necesidad de los animales sufrida por el hombre primitivo. Las religiones surgen en un proceso histórico y dialéctico que se inicia con el culto a los animales, distinguiendo así tres etapas históricas en la evolución religiosa de las sociedades humanas: la de las Religiones Primarias (las que rendían culto a los animales), la de las Religiones Secundarias (que empezaron a rendir culto de manera animista y politeísta a deidades numinosas, con características a la vez animales y humanas), y la de las Religiones Terciarias (la de los monoteísmos, que personalizan a Dios, en mayor o menor grado, principalmente el judaísmo, el cristianismo y el islam (Bueno, Gustavo; *El animal divino. Ensayo de una filosofía materialista de la religión*, Pentalfa, Oviedo 1996).

11. *Op.cit.*, p. 55



¿Eran así las mujeres de la Prehistoria?

Begoña Soler Mayor
Museu de Prehistòria de València

> Mas aún que la literatura, el teatro y otros espectáculos, el cine tiene desde el principio una vocación fantástica a causa de la naturaleza fantasmática de sus imágenes, producidas por un dispositivo del que forman parte la película proyectada en la pantalla, la sala oscura y la mirada del espectador…
>
> Pilar Pedraza *La mujer pantera*

Mujeres y cine son un binomio muy bien avenido que ha proporcionado a los espectadores grandes momentos de evasión, pasión, tristeza o admiración. Las mujeres son importantes en las creaciones cinematográficas ya que representan una parte de la sociedad a la que se atribuye una manera de ver el mundo, de interpretarlo y de valorarlo, proporcionando una perspectiva desde la que plantear distintas situaciones en el discurso fílmico. Por esta razón, sea cual sea su grado de representación en cada película, el cine las investiga, las crea, las inventa, las desnuda, en definitiva, las hace evidentes. En el mundo de la creación cinematográfica son escasas las películas, cuyo argumento (tratamiento y guión) esté basado en la Prehistoria, en el que las mujeres no estén presentes de una u otra forma. Estas narraciones, ya sean comedias, dramas o ficción histórica, se representan casi siempre con mujeres, protagonistas o secundarias, solas o en grupo, en primer plano, plano medio o plano general, pero siempre presentes.

1 Raquel Welch en *Hace un millón de años* (*One million years BC*, Don Chaffey, 1966)






2 *El mundo perdido* (*The lost world*, Harry O. Hoyt, 1925)

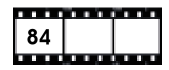
La investigación académica explica que las mujeres han sido las grandes olvidadas de la historia y, por supuesto de la Prehistoria, junto a las niñas y los niños. Son parte de la gente sin historia, humildes, gente sin poder (Wolf, 1987), son *El sexo invisible* (Adovasio, Soffer y Page, 2008) o como explica Almudena Hernando (2008) han sufrido una doble invisibilidad, la propia de la feminidad y la de no formar parte de las élites dominantes. Pero si bien esta asunción es totalmente cierta, cuando hablamos de cine, los términos parece que se invierten. Y esto, que podría presentarse como algo positivo no lo es en absoluto en la mayor parte de los casos. Las mujeres aparecen sí, pero ¿de qué manera? ¿Cómo se las representa? ¿Cuál es su papel en el guión? ¿Qué se transmite con su presencia?

¿FICCIÓN Y FANTASIA?

La utilización de imágenes, visuales y auditivas, en la narrativa cinematográfica, conduce a mostrar un conjunto de hechos, de personas, animales y objetos (decorados, accesorios, etc.) que mantienen una relación de implicación entre sí, dependiendo entre otros factores de las diversas formas en que son mostrados unos respecto a los otros (Prósper Ribes, 2004). La cohesión y verosimilitud de todos estos elementos son los que conferirán al film la caracterización de su género.

Pero se trate de un género u otro, el cine es, básicamente, entretenimiento y en el caso que nos ocupa se mantiene en el mundo de la ficción, ficción prehistórica más o menos bien documentada, pero ficción, y el espectador lo sabe. Sin embargo, no siempre resulta fácil distinguir entre los datos que proporcionan la investigación de la Prehistoria y la interpretación que de ella se hace, con su carga ideológica. De esta manera el espectador cuando ve llorar o enamorarse a un neandertal tiende a pensar que así debió ocurrir y « si hay algo que la investigación prehistórica no puede abordar todavía son las individualidades, subjetividades, ni vínculos afectivos, aunque sabemos que existieron» (Sanahuja, 2004).

Compartimos la idea de Martínez-Salanova (2008) cuando dice que, «las películas históricas están llenas de tópicos, inexactitudes y anacronismos 2. Así es el cine y es necesario adentrase en él, y de ahí, si un tema ha emocionado, ir detrás de él por otros medios para descubrir qué hay, lo real y lo falso, lo hipotético y lo posible, lo metafórico y lo poético, y compararlo con fuentes históricas, otros documentos, otras películas sobre el mismo tema».



¿Cómo se ha construido en el cine la imagen de las mujeres prehistóricas?

Haciendo un breve análisis de las películas que recorren cronológicamente la historia del cine sobre Prehistoria veremos cómo se presentan y representan las mujeres de este período en los pocos más de cien años de vida del celuloide.

Todas estas películas tienen en común situar la acción en la Prehistoria, siendo este concepto de tiempo histórico muy laxo y diferente para cada director y guionista. La Prehistoria es presentada en todas estas narraciones fílmicas como ese tiempo remoto en el que los seres humanos están en contacto directo con la naturaleza, una naturaleza que no siempre existió, pero que ha calado en el imaginario colectivo gracias, entre otras representaciones, al cine. Naturaleza que contiene animales que nunca convivieron con los humanos (los dinosaurios por supuesto, aunque no sólo), homínidos que nunca pudieron estar en esos lugares o relaciones imposibles entre grupos de homínidos que distan millones de años y que no son más que el reflejo de la intención de su director a la hora de hacer una comedia, una aventura o una metáfora de la evolución humana.

En cuanto a los géneros, prácticamente todos se hallan representados: comedia, drama, histórico, ciencia ficción o aventuras.

Si hay algo en común que se puede subrayar en casi todas estas películas es el escaso rigor histórico y científico. Pero es importante observar que la intención de los guionistas, en la mayor parte de los casos, no era ser fiel al estudio de la realidad prehistórica. La Prehistoria es el marco en el que situar una historia de amor, sexual, de lucha, de poder, metáforas todas que usan el pasado para acercarse al presente del espectador y hacer que la película tenga más éxito (sobre todo de taquilla). Esta realidad hace que todo el *atrezzo*, los decorados, el maquillaje, la peluquería y el vestuario, lleguen a ser un despropósito en la mayor parte de las cintas, encaminado exclusivamente a atraer al público. Sólo *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear,* Michael Chapman, 1986), *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean-Jacques Annaud, 1981) y *Ao, le dernier néandertal,* (Jacques Malaterre, 2010), han hecho un acercamiento a la investigación prehistórica para presentar tanto los espacios en los que se desarrolla la historia como los personajes que en ellos aparecen.



3 *Cuando los hombres llevaban cachiporra y con las mujeres hacían ding dong* (*Quando gli uomini armarono la clava e con le donne fecero din don,* Bruno Corbucci, 1971)

Y en todo este entramado, el papel que juegan las mujeres, sean protagonistas, secundarias o figurantes es presencial. Ellas siempre aparecen, sensuales, en muchos casos explícitamente sexuales 3, escasamente vestidas, trabajadoras u ociosas 4, sumisas o guerreras, sabias o no, siguiendo los cánones del momento en que se rodó la película.

Así las vemos en *Charlot prehistórico* (*His prehistoric past*, Charles Chaplin, 1914) peinadas y maquilladas años veinte del pasado siglo, recias y bien alimentadas en el año que comienza la primera guerra mundial, sumisas



4 *Hace un millón de años* (*One million years BC*, Don Chaffey, 1966)

y serviciales, atentas a los deseos de los hombres, en *Las tres edades* (*Three ages*, Buster Keaton, 1923) 5 o en *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966) donde el cuerpo de Raquel Welch es realzado durante toda la película con aceites, un escaso bikini y una melena rubia digna de la mejor peluquería de Los Angeles 6. Pero no sólo la protagonista, todas las mujeres de la película (las rubias y las morenas) son espectaculares para los parámetros de belleza de los años sesenta. Y no únicamente en esta película, quizá la más conocida por el público, sino en todas ellas, las mujeres van a representar el canon de belleza del mundo occidental en cada momento y para ello los directores las presentan siempre escasas de ropa, voluptuosas, sexuales y bien maquilladas. Por supuesto todas las mujeres son blancas, casi todas rubias, esbeltas y guapas (son reflejo de lo que en Estados Unidos se conoce como WASP: White Anglo-Saxon Protestan people). Y esto nos conduce a hablar del etnocentrismo, que según la Real Academia de la Lengua es la «tendencia emocional que hace de la cultura propia el criterio exclusivo para interpretar los comportamientos de otros gru-



5 *Las tres edades* (*Three ages*, Buster Keaton, 1923)



6 *Hace un millón de años* (*One million years BC*, Don Chaffey, 1966)

pos, razas o sociedades». Las películas que hemos estudiado nos muestran un etnocentrismo exacerbado ya que pasan por el filtro de la cultura occidental (norteamericana y europea) a todas las culturas prehistóricas que representan en sus historias, haciendo creer al espectador que las sociedades prehistóricas se comportaron social y culturalmente de una manera muy similar a la occidental, que es tomada como la cultura superior. Aparece también el etnocentrismo racial, ya que con la excepción de la comedia *Cavernícola*, con Ringo Starr (*Caveman*, Carl Gotlieb, 1981) en la que aparecen un hombre asiático y uno negro 7, ninguna de las otras películas presenta un solo personaje que no sea blanco, ya sea hombre o mujer, neandertal o sapiens. Con todos estos planteamientos, las mujeres son presentadas en la mayoría de los films desde dos parámetros no precisamente positivos: el etnocentrismo y el androcentrismo.

Antes de proseguir con el tema, es importante reflexionar sobre el movimiento feminista que, después de la segunda guerra mundial, entre los años cincuenta y setenta del siglo XX reivindica cada vez más claramente los derechos de las mujeres llegando, a partir de los años setenta, a instalarse ya en las universidades americanas y desde allí trabajar a favor de sus reivindicaciones. Es en el mundo anglosajón y precisamente en Estados Unidos –país en el que se producen la mayor parte de las películas que hemos analizado– donde el movimiento feminista tiene un auge especialmente importante. Como explica Joan Scott en su artículo *La historia del feminismo* (2006), «las feministas han sido revolucionarias dedicadas a derrocar al patriarcado, a romper las cadenas opresoras del sexismo, a liberar a las mujeres de los estereotipos que las confinan y a ponerlas en el escenario de la historia». Aún más, la crítica feminista sostiene que en el cine clásico[1] los personajes femeninos son un complemento de los masculinos o del protagonista.

1. Cine clásico de Hollywood es el producido por las compañías americanas establecidas en Hollywood entre 1930 y 1955.

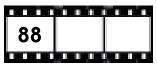
7 *Cavernícola* (*Caveman,* Carl Gottlieb, 1981)

Coincidiendo con la llamada segunda ola del feminismo, que busca modelos explicativos alternativos a la conceptualización y estudio de las mujeres desde la antropología, comienzan a aparecer los primeros trabajos de lo que se denominará «arqueología del género» (*gender archaeology*) o «arqueología de las mujeres» que se cuestiona el papel de la mujer en los distintos momentos de la Prehistoria y que tiene sus inicios también en los años setenta con el trabajo de Sally Linton sobre la importancia de la recolección para la subsistencia y su vinculación a las actividades femeninas (Linton, 1971).

Pero nada de todo este proceso se traduce en las películas, ese movimiento social e intelectual queda muy lejos de la realidad cinematográfica que busca otros referentes acordes con el modelo de sociedad patriarcal predominante y que consigue transmitir unos valores muy conservadores para los grupos humanos de la Prehistoria y especialmente para las mujeres. Es el momento en el que se gestan las comedias italianas como un ejemplo de cómo las mujeres son presentadas ante el público como objetos sexuales 8. De esa manera el cine ha ayudado enormemente a, como explica Olga Sánchez «construir un pasado a la medida de la necesidad de reconfirmación del presente» (Sánchez, 2008).



8 *Cuando los hombres usaban cachiporra y con las mujeres hacían ding dong* (*Quando gli uomini armarono la clava e con le donne fecero din don,* Bruno Corbucci, 1971)



Las protagonistas

En una película aparecen diferentes personajes y la relevancia de su presencia en el film hace que sean protagonistas, coprotagonistas, secundarios o figurantes. De las películas analizadas, algunas de ellas llevan la palabra mujer en el título, lo que podría hacer pensar que van a ser protagonistas, y sin embargo sólo lo son realmente en tres: *Mujeres prehistóricas* (*Prehistoric Women*, Gregg C. Tallas, 1950), *Las mujeres salvajes de Wongo* (*The wild women of Wongo*, James L. Wolcott, 1958) y *El clan del oso cavernario*, aunque aparecen como coprotagonistas en otras once producciones, siendo siempre el protagonismo compartido con un personaje masculino. La mayoría de las analizadas se centran cronológicamente en la etapa que correspondería a las sociedades cazadoras-recolectoras-pescadoras de la Prehistoria, situando la acción cronológicamente entre 80.000 y 10.000 años antes del presente y cabe reseñar que en todas ellas el hecho de ser protagonista confiere a la mujer un papel positivo.

El personaje-tipo de mujer protagonista que encontramos en este conjunto de películas varía mucho de una narración a otra, según el género, la intención del director respecto a la respuesta del público y el rigor que la historia presente.

Hace un millón de años es una película imprescindible al hablar de mujeres protagonistas por formar parte del imaginario colectivo gracias, sobre todo, a la presencia de Raquel Welch. Ella será la mujer inteligente, la que muestre al rudo y poco educado hombre (aunque quizá los dos sean sapiens) las ventajas de la «civilización». En esta película la mujer es coprotagonista de la historia, pero es la que muestra el camino de la evolución. Una mujer sexual y exuberante que realza sus atributos femeninos, atributos relacionados con la procreación, y que siempre se mostrará tierna. Todas las mujeres de su tribu (la más avanzada técnica y socialmente) son rubias, mientras que las mujeres de la otra tribu, la menos evolucionada, son morenas. Todas ellas, rubias y morenas, son bellezas esculturales para los parámetros del momento –y podríamos decir que hoy todavía lo podrían ser, excepto por los gestos y la manera de moverse que tienen.

Otro tipo de protagonista totalmente diferente es Ika 9, coprotagonista de *En busca del fuego*. Representa a una mujer sapiens que el azar relaciona con un grupo de neandertales. Ella es diferente y el hecho de ser sapiens es lo que le confiere su capacidad de aprendizaje y unos conocimientos mayores a los de sus compañeros de viaje. Ella es capaz de hablar, reírse, hacer fuego, etc., cosas todas ellas que despertarán la curiosidad de los neandertales, representados aquí mucho menos listos y organizados de lo que ya en el año 1981 los estudios arqueológicos permitían saber. En este caso, Jean Jacques Annaud ha elegido a una mujer para representarnos a los sapiens, como símbolo de mayor organización social y éxito evolutivo. Este hecho es importante ya que en la novela (J.H. Rosny, Paris ,1913) de la que la película se nutre, este personaje no existe tal y como Annaud lo presenta. Suponemos que se inspira en uno de los grupos que aparecen en el texto de Rosny, donde las mujeres se muestran más avanzadas tecnológicamente que el protagonista y una de ellas es la que le enseña a hacer fuego aunque en la novela lo hace con dos piedras de silex y marcasita, lo cual está mejor documentado arqueológicamente. La película presenta otros tópicos relacionados con las mujeres como la fecundidad. Es el caso de las otras mujeres sapiens del grupo de Ika que son corpulentas, de senos grandes, y recuerdan enormemente a algunas de las figuritas femeninas como las de los yacimientos Paleolíticos de Lascaux



9 Rae Dawn Chong en *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

o Brassenpouy, en Francia, y en el film aparecen para aparearse con el neandertal. Cabe resaltar el hecho de que el director haya querido representar la evolución humana en una mujer. Ika, como Ayla o Aki, están mostrando implícitamente que son las mujeres de estos grupos quienes realizan el importante papel de transmisión de información, de valores y de conocimientos, algo que se apunta también desde la investigación arqueológica sobre las mujeres y desde los estudios etnográficos.

En *El clan del oso cavernario*, Ayla 10, es la protagonista que dirige la historia y quien explica la Prehistoria a través de su propia vida y sus relaciones con los otros miembros del grupo. Es la mujer que posee el conocimiento, pero debe adaptarse a las normas del grupo. Con todo, es una mujer que quiere ser independiente, tener criterio, etc. Y eso casi le cuesta la vida porque se atreve a usar armas, cazar, en definitiva desafiar las normas del grupo. Este guión nos trasmite la imagen de un grupo neandertal donde las mujeres están siempre en un segundo plano, son imprescindibles, pero no tienen la capacidad de decidir sobre las acciones del grupo, a excepción de la mujer curandera que es la única que puede

10 Daryl Hannah en *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)





11 Aruna Shields en *Ao, le dernier néandertal* (Jacques Malaterre, 2010)

atreverse a contradecir o a participar de las decisiones. Por eso a Ayla le enseñarán también el arte de la curación. En definitiva transmite la idea de que los grupos neandertales funcionaban como una sociedad patriarcal, donde las mujeres estaban sometidas al poder y las decisiones de los varones del grupo.

Ao, le dernier néandertal, (Jacques Malaterre, 2010) se estrenó en Francia y en algunos otros países europeos, pero todavía no ha sido presentada en España. Es la película más reciente y tiene una clara vocación de película histórica de aventuras. En esta película, como en *En busca del fuego*, se contó con la colaboración y asesoramiento de arqueólogas, como la Dra. Marylène Patou-Mathis, prehistoriadora del Museo de Ciencias de París, involucrada en los equipos de investigación que más recientemente están trabajando sobre el mundo de los neandertales, su extinción y su contacto con los primeros sapiens europeos.

La protagonista de Ao, Aki 11, es una mujer que no se muestra sumisa, que posee conocimientos suficientes para manejarse en el medio en el que vive, que es fuerte y tiene criterio. También es una sapiens que muestra toda su sabiduría a un tierno y dispuesto neandertal. La cinta la presenta más inteligente por ser sapiens y el hecho de que sea mujer es el toque que necesita para desarrollar los diferentes temas que la película aborda. Pero a diferencia de la mayoría de los films, aquí encontramos grupos humanos donde el número de mujeres e individuos infantiles representados puede acercarse bastante a la realidad prehistórica. De la misma manera que es reseñable que las partidas de caza y de asalto sean mixtas -donde las mujeres tienen al menos tanto protagonismo como los hombres- o que en el intercambio entre grupos no intervengan exclusivamente las mujeres sino también individuos infantiles y adolescentes. Ofrece al espectador la posibilidad de plantearse que las cosas también pudieron suceder así. Si bien es cierto que la investigación prehistórica en estos momentos no pueda explicar cómo se repartían los diferentes trabajos cotidianos entre los diferentes miembros del grupo.

Nada tienen que ver con las tres anteriores mujeres, ni la historia ni las protagonistas de *Prehistoric women*, una historia de protagonistas corales. Parece inspirarse en el mito de las amazonas, visto como un grupo de mujeres que sobreviven solas 12 y que luchan contra los hombres 13, hasta que se dan cuenta que es mejor estar con ellos y pasan de ser dominadoras a dominadas con placer. Mientras se mantienen solas, asumen los roles que el cine y buena parte de la historia de la investigación ha dado a



12 Mujeres pescando. *Prehistoric women* (Gregg C. Tallas, 1950)



13 Mujeres luchando. *Prehistoric women* (Gregg C. Tallas, 1950)

los hombres: agresividad y falta de sentimientos. En el momento en que deciden que están mejor con los hombres se convierten en dóciles, sumisas y alegres mujeres.

Un planteamiento muy distinto tiene *Las mujeres salvajes de Wongo*. En esta historia un experimento de la madre naturaleza hace que haya dos grupos de hombres y mujeres. Uno lo componen mujeres guapas y hombres feos (siempre dentro de los cánones occidentales de belleza). En el otro se encuentran las mujeres feas y los hombres guapos. Según el argumento, el experimento no funciona. En cuanto las mujeres de Wongo –las guapas– conocen a un hombre guapo de la otra tribu, sólo quieren estar con los guapos y viceversa. Con un argumento absurdo donde los haya, el director se preocupó, sin embargo, de mostrar el trabajo de las mujeres en el interior del poblado realizando cerámica, cestería, aportando leña, cuidado de los menores, etc. 14 y el de los hombres procurando el alimento fuera, en este caso pescando. También en esta historia ellos son quienes tienen el poder, son los reyes, tienen las lanzas y salvaguardan a su grupo del ataque de los hombres-mono.



14 *Las mujeres salvajes de Wongo* (*The wild women of Wongo*, James L. Wolcott, 1958)

Coprotagonista es también la hechicera de *Criaturas olvidadas del mundo* (*Creatures the world forgot*, Don Chaffey, 1971), una mujer madura, dura, que hará cumplir todos los preceptos del grupo incluyendo castigos físicos y tortura para las mujeres que desafíen la autoridad. Es la mujer protagonista con más peso en la toma de decisiones del grupo 15.

Otras protagonistas provienen de un género diferente, son Vilma y Betty de *Los Picapiedra* (*The Flintstones*, Brian Levant, 1994).

Ambas han dado el salto de la pequeña a la gran pantalla y hemos de hablar de ellas porque, al igual que Raquel Welch, forman parte del imaginario colectivo. Ambas reproducen los estereotipos de la mujer americana de clase media de los años sesenta del siglo XX: ama de casa feliz, que vive para satisfacer los deseos de su marido, sin independencia económica y sujeta a las normas sociales, pero satisfecha y asumiendo que vive en el mejor de los mundos posibles. Aquí la Prehistoria es un simple decorado.

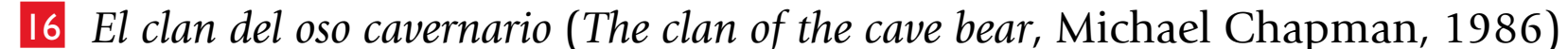


15 Chamana. *Criaturas olvidadas del mundo* (*Creatures the world forgot*, Don Chaffey, 1971)

Actitudes representadas

Podría parecer exagerado, incluso sorprendente, que desde las primeras películas mudas de Chaplin *His prehistoric past* y de Keaton *Las tres edades* hasta las más recientes, las actitudes que representan las mujeres de la Prehistoria sean tan similares. Pero no lo es tanto si tenemos en cuenta que se representa una sociedad patriarcal en la que a las mujeres se les atribuye un determinado comportamiento social y familiar, casi siempre secundario.

La actitud más clara y repetidamente representada es la sumisión. Son personajes, protagonistas o no, que siempre se muestran dominados, mediante violencia o sin ella, al poder de los hombres. La sumisión de la mujer es siempre reflejo del respeto que deben tener al orden social establecido y al poder, que lo ejercen los hombres, y no acatarlo o enfrentarse a él supone la muerte o el destierro.



16 *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)





17 Escena de amor. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

La otra actitud más representada es la sexual. Esta se enfoca desde varios puntos de vista muy diferentes según sea el género de la película. Por una parte aparece el sexo y las actitudes sexuales que se relacionan con la procreación; actitudes que incluyen tanto la dominación y la violación, como el enamoramiento o la atracción. Estas actitudes aparecen representadas en películas como *El clan del oso cavernario*, claro ejemplo de la dominación 16, *En busca del fuego* con una dosis de dominación y otra de enamoramiento 17 y por último en *Ao, le dernier néandertal* donde encontramos una actitud sexual más similar a lo que se entendería como un comportamiento sexual actual, donde las mujeres pueden decidir sobre su sexualidad, lo que no significa que en el pasado fuera así. Hay múltiples posibilidades de relaciones sexuales entre los seres humanos y, difícilmente, podrán llegar a conocerse las que practicaron nuestros antepasados prehistóricos, más allá de la relación macho/hembra para la procreación.

Otro enfoque completamente distinto es el de películas como *Cuando las mujeres tenían cola* (*Quando le donne avevano la coda*, Pasquale Festa Campanile, 1970) y las dos siguientes *Cuando las mujeres perdieron la cola* (*Quando le donne persero la coda*, Pasquale Festa Campanile, 1972) y *Cuando los hombres usaban cachiporra y con las mujeres hacían ding dong* (*Quando gli uomini armarono la clava e con le donne fecero din-don*, Bruno Corbucci, 1971) consideradas dentro del género de la comedia italiana de los años setenta. Solo el título ya nos pone en guardia de lo que podemos esperar. En estas cintas lo que se llega a producir respecto al tratamiento de las mujeres es una cosificación 18. Las mujeres son objetos sexuales y poco más. Demostrativo de esto es que cuando las mujeres aparecen lo hacen escasamente vestidas, sensuales y parece que su función –si la tienen- es satisfacer las necesidades sexuales de los hombres y, en esta última película en particular, la imagen de las mujeres podemos afirmar que llega a ser vejatoria.

Sin embargo, la actitud maternal que siempre se asocia a las mujeres apenas queda reflejada en estos films. Es cierto que son ellas las que aparecen siempre asociadas a los niños y niñas e incluso se ven varios partos en *Criaturas olvidadas del mundo*, *El clan del oso cavernario* y *Ao, le dernier néandertal*, pero sin mostrar un exceso de dedicación. No se pone énfasis en esa parte de las relaciones interpersonales, quizá porque no es necesario insistir en ello o porque no favorece las ideas de la mayor parte de los guiones encaminados a contar historias en las que la maternidad o las relaciones adultos-infantiles no tienen cabida. Y es aquí cuando hemos de mencionar el hecho de que en muchas de estas pelícu-

las la presencia de niñas y niños en los grupos es escasa y su papel nulo -a excepción de *Criaturas olvidadas del mundo, Prehistoric women, Hace un millón de años* o *Ao, le dernier néandertal* 19, lo que no se ajusta a lo que la investigación etnoarqueológica muestra, ya que los menores, a partir de una edad muy temprana (como se observa en los grupos cazadores-recolectores actuales como los Mbuti), aportan su trabajo al grupo, en la medida de sus posibilidades, realizan una labor tan indispensable como cualquier otra y, en número, su representación también es considerable.



18 *Cuando los hombres usaban cachiporra y con las mujeres hacían ding dong* (*Quando gli uomini armarono la clava e con le donne fecero din don,* Bruno Corbucci, 1971)

Molly Haskel, crítica de cine americana que escribió *From Reverence to Rape: The Treatment of Women in Movies* (1974), realizó un análisis de los estereotipos femeninos en el cine en su libro y concluyó: «Las mujeres siempre protagonizan personajes débiles, románticos, vicarios con respecto al protagonista masculino, sin autonomía narrativa, y que están dispuestas a abandonar sus propios anhelos por el amor de los hombres» (citado por C. Reynoso). Esto se ve claramente en la mayor parte de películas analizadas y un ejemplo claro son el grupo de mujeres de *Prehistoric women* quienes abandonan su independencia por el amor a los hombres.

Trabajos realizados

Tal y como hemos referido anteriormente, buena parte de esta filmografía refleja los roles que la sociedad tradicional occidental ha otorgado a las mujeres en cada momento, sin ninguna base documental

19 Intercambio. *Ao, le dentier néanderthal* (Jacques Malaterre, 2010)





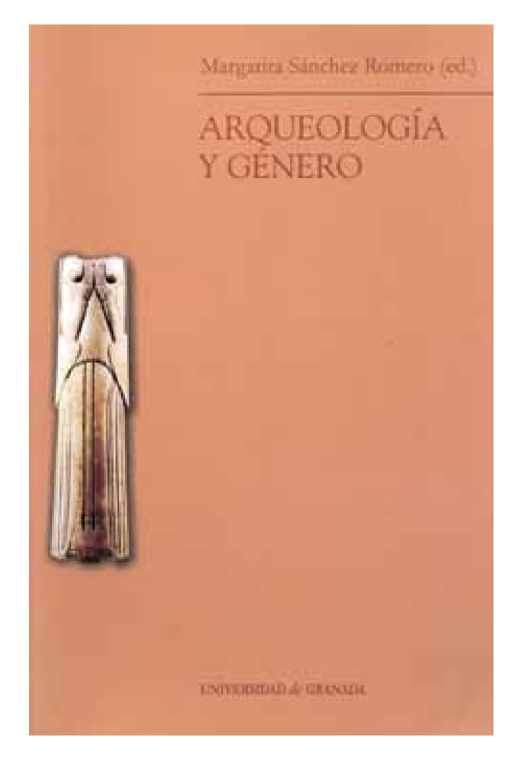
20 Procesando alimentos. *Criaturas olvidadas del mundo* (*Creatures the world forgot*, Don Chaffey, 1971)

para realizar esas atribuciones. Así, excepto en aquellas películas en las que las mujeres asumen roles masculinos, como en *Prehistoric women*, las mujeres no organizan, ni son reinas, ni dirigen o asumen de forma clara el papel de garantes de la economía del grupo. Sin embargo, sí son representadas como hechiceras o sanadoras en *El clan del oso cavernario* o en *Criaturas olvidadas del mundo*, es decir aquellas a las que se les atribuye un poder o sabiduría extraordinaria, aunque curiosamente son mujeres de las que el gran público definiría como poco agraciadas –a excepción de Ayla representada por Daryl Hannah–. Es decir que el modelo de sabiduría que representan las mujeres del cine estaría reñido con la posibilidad de ser una mujer guapa.

Los trabajos que las mujeres realizan en la ficción cinematográfica aparecen asociados casi siempre al ámbito doméstico. Eso lo vemos desde las comedias de Chaplin o Keaton donde ellas barren, limpian, ordenan, hasta en películas muy posteriores como por ejemplo *Criaturas olvidadas del mundo, En busca del fuego o El clan del oso cavernario*, donde las mujeres se dedican a la elaboración de cestería, de cerámica, de objetos de adorno, procesado de alimentos, cuidado de los niños y niñas y en algunos casos a la recolección, la pesca y excepcionalmente la caza 20.

Una excepción es Aki, la protagonista de *Ao, le dernier néandertal* que es capaz de realizar los mismos trabajos que se atribuyen a los hombres, ella caza, pesca, conoce el territorio, las plantas, los recursos, es capaz de organizar y no por eso deja de atender a su hijo o mostrarse maternal sin que eso le impida ser eficiente y capaz. Esta protagonista nos plantea otra realidad cotidiana que pudo ser así, o no.

Los estudios recientes sobre el trabajo de las mujeres en la Prehistoria (Allison, 1999; González Marcén, 2000; Soler, 2006; Sánchez Romero, 2007 y 2008; Hernando, 2008, entre otros muchos) 21 nos muestran que, efectivamente, muchas de estas tareas fueron o pudieron ser realizadas por mujeres. Pero también nos explican la importancia de este tipo de actividades (conocidas en la bibliografía arqueológica como «actividades de mantenimiento») y cómo a éstas no se les puede atribuir una categoría inferior dentro de las actividades del grupo, ni que supongan que las mujeres no tuvieran capacidad de organización y gestión del grupo, y por supuesto no tienen por qué suponer ningún tipo de sumisión.



21 Publicación sobre arqueología y género

Porque en las películas todas estas actividades son relatadas como trabajos de menor importancia a aquellos que desarrollan los protagonistas masculinos. Pero esto no es de extrañar si analizamos cómo la historia, la antropología, y la propia investigación arqueológica se han comportado históricamente de la misma manera. Así ha sido explicado por autoras como Conkey y Spector (1998) «*The man perspective is taken to be representative of the culture, whereas the female view is typically portrayed as peripheral to the norm or somehow excepcional or idiosyncratic*»[2]. Y el cine absorbe esa información, como el resto de la sociedad, y devuelve esta interpretación androcéntrica de la Prehistoria en forma de imágenes, la cuales van directamente a nuestro cerebro que procesa los datos, los almacena y de una manera inconsciente evocará estas imágenes cada vez que la palabra Prehistoria se cruce en nuestro camino si no hemos recibido ningún otro estímulo a lo largo de nuestra formación.

CONSIDERACIONES FINALES

El cine es ficción y fantasía, no lo olvidemos. Utiliza los recursos de la historia pasada y presente e imagina la futura. En ese sentido el cine representa la libertad de expresión, de creación, de imaginación, la posibilidad de evadirse de la realidad y entrar en mundos alejados del que nos engulle. Pero el cine también se utiliza, de forma a menudo implícita, para formar, instruir, informar, adocenar o adoctrinar y ahí hay mucho que decir sobre cómo el cine ha sido, hasta el presente, el mayor creador de imágenes populares sobre nuestro pasado histórico, el de las sociedades y por tanto el de las mujeres, mucho más que los libros, los cómics o las fotografías ya que ha llegado a un público más amplio y con una formación muy variada.

En este artículo nos hemos acercado a la representación que el cine ha dado de las mujeres de la Prehistoria hasta hoy y hemos observado cómo éste – pero también la televisión, las publicaciones divulgativas e incluso las científicas- refuerza continuamente todo tipo de estereotipos sobre las mujeres. Casi siempre las representan en papeles secundarios y tradicionales, anclados en el historicismo y con los mismos roles que se le han atribuido socialmente desde la antigüedad. Cuando las protagonistas son mujeres que demuestran conocimientos, independencia y pueden enseñar algo es porque son sapiens frente a neandertales o sapiens frente a otros sapiens con menor información, su condición de mujer es escasamente utilizada como característica de sabiduría, conocimiento o capacidad de organización.

Y todas estas representaciones se enmarcan dentro de los valores sexistas que el cine y la sociedad han atribuido a las mujeres del pasado: sumisión, sexo y procreación. Pero no significa que el arte cinematográfico haya tratado de una manera especialmente negativa a las mujeres frente a la ciencia, la historia o la investigación, el cine es un reflejo de la sociedad que lo genera y como explica González Marcén (2008:92-93) «la Prehistoria… es un arma poderosa para la construcción y deconstrucción de las ideologías. Es en la Prehistoria más profunda cuando surge nuestra especie y se definen sus pautas

2. La perspectiva masculina se considera representativa de la cultura, mientras que el punto de vista femenino es presentado como periférico a la norma o como algo excepcional o idiosincrasial.



de comportamiento biológico y cultural; pero también es cuando aparecen todos aquellos componentes, materiales y sociales, que conforman la base de la vida social…».

Durante el siglo XX se ha producido un combate constante por la obtención de los derechos de las mujeres, por su visibilidad en la historia y por su participación en los acontecimientos sociales. Y, aunque desde finales del siglo XIX hay mujeres que dirigen películas, sólo a partir de que determinadas cineastas (Liliana Cavani, Lucrecia Martel, Julie Delpy, Isabel Coixet, Iciar Bollain) comienzan a poner en valor las historias de mujeres, se ha podido empezar a ver una parte de las historias de las mujeres en la gran pantalla.

Si la investigación arqueológica ha empezado a ocuparse de sacar a la luz a las mujeres de la Prehistoria hace solo treinta años en nuestro país, no es extraño que el cine y otros medios de divulgación tarden un tiempo en asumir las nuevas informaciones que sobre el papel de las mujeres en la Prehistoria están produciéndose de una manera continuada y cada vez más imparable.

BIBLIOGRAFÍA

ADOVASIO, J. M.; SOFFER, O. y PAGE, J. (2008): *El sexo invisible.* Ed. Lumen, Barcelona, p. 355.

ALLISON, P. (ed.) (1999): *The Archaeology of Household Activities*. Rotledge, Londres y Nueva York.

CONKEY, M.; SPECTOR, J. (1998): «Archaeology and the study of gender». En K. HAYS-GILPIN y D. S. WHITLEY (eds.): *Reader in Gender Archaeology*. p. 11-45.

GARCÍA-RAFFI, F. y HERNÁNDEZ, F. J. (2009): «Cinema i coneixement». En: *Didàctica de la pantalla. Per una pedagogia de la ficció audiovisual*. Projecte Espaicinema, Universidad de Valencia, Valencia.

GONZÁLEZ MARCÉN, P. (2000): «Mujeres, espacio y arqueología. Una primera aproximación desde la investigación española». En P. GONZÁLEZ MARCÉN (ed.): *Espacios de género en arqueología*, Arqueología espacial 22, Seminario de Arqueología turolense, Teruel, p. 11-22.

— (2008): «La otra Prehistoria: creación de imágenes en la literatura científica y divulgativa». *Arenal*, 15(1), Granada, p. 91-109.

HASKEL, M. (1974): *From Reverence to Rape: The Treatment of Women in Movies*.

HERNÁNDEZ, P. J. (1997): «Luces, cámara, ¡acción!: Arqueología, Toma 1». *Complutum* 8, p. 311-334.

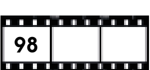
HERNANDO, A. (2000): «Factores estructurales asociados a la identidad femenina. La no-inocencia de una construcción socio-cultural». En A. HERNANDO (ed.): *La construcción de la subjetividad femenina.* Instituto de investigaciones feministas, Madrid, p. 101-142.

— (2002): *Arqueología de la identidad*. Ed. Akal, p. 224.

— (2005): «Mujeres y prehistoria. En torno a la cuestión del origen del patriarcado». En M. Sánchez Romero (ed.): *Arqueología y Género*. Universidad de Granada, Granada, p. 73-109.

— (2008): «Género y sexo. Mujeres, identidad y modernidad». En *Claves de la razón práctica*, Eds. Promotora General de Revistas, PROGRESA, p. 188.

LINTON, S. (1971): «Woman de Gatherer: Male Bias in Anthropology». En S. E. JACOBS (ed.): *Women in perspective: A guide for cross cultural Studies*. University of Illinois Press, Urabana, p. 9-21.



PEDRAZA, P. (2002): *Guía para ver y analizar La mujer pantera. Jacques Tourneur (1942),* Nau llibres Octaedro, València, p. 101.

PRÓSPER RIBES, J. (2004): *Elementos constitutivos del relato cinematográfico*, Ediciones UPV, Valencia.

REYNOSO, C. (2007): «La representación de la mujer en el cine expresionista». Trabajo realizado en el contexto de la materia Principales corrientes del pensamiento contemporáneo de la carrera de ciencias de la comunicación, Buenos Aires.

SANAHUJA, E. (2004): *Cuerpos sexuados, objetos y prehistoria,* Ed. Cátedra, Madrid.

SÁNCHEZ LIRANZO, O. (2008): «El debate teórico en los estudios de la arqueología del género y su incidencia en la prehistoria». En L. PRADOS y C. RUIZ (eds.): *Arqueología del género*. Primer Encuentro Internacional en la UAM. Colección de Estudios, Ediciones de la UAM, Madrid.

SÁNCHEZ ROMERO, M. (ed.): *Arqueología y Género*. Universidad de Granada, Granada, p. 499.

— (ed.): *Arqueología y Género*: *vida cotidiana, relaciones e identidad*, Complutum 18, Madrid.

SCOTT, J. (2006): «La historia del feminismo», En M. T. FERNÁNDEZ ACEVES, C. RAMOS ESCANDÓN i S. S. PORTER (coords.): *Orden social e identidad de género*, México, siglos XIX y XX CIESAS, Universidad de Guadalajara, México. Versión al castellano de Luisa Gayabed.

SOLER, B. (coord.) (2006): *Las mujeres en la Prehistoria*. Museo de Prehistoria de València. Diputación de Valencia. Valencia.

TESTART, A. (1982): *Les chasseurs-cueilleurs ou l'origine des inégalités*. Société d'Ethnographie (Université Paris X-Nanterre), Paris, p. 254.

— (1986): *Essai sur les fondements de la division sexuelle du travail chez les chasseurs-cueilleurs.* EHESS (Cahiers de l'Homme), Paris, p. 102.

WOLF, E. (1987): *Europa y la gente sin historia.* Fondo de Cultura Económica, México.

www.cinehistoria.com (2008).



Luces en la caverna primitiva

Montserrat Hormigos Vaquero
Doctora en Comunicación Audiovisual

La Prehistoria ha encandilado al séptimo arte desde sus orígenes. El denominado cine primitivo muestra ejemplos fílmicos que centran la trama en dicho período. Pero hay que tener en cuenta que, en muchas ocasiones, la gran pantalla ha abusado de ambientaciones carentes del necesario rigor histórico, pero que están orquestadas para entretener al público en general, una de las condiciones bases de la industria cinematográfica. No pretendemos realizar un estudio en profundidad de todas las películas basadas en la Prehistoria, ya que no sería posible por cuestiones de espacio, sino establecer un análisis de los hitos fílmicos que dan sobrada cuenta de la relación entre cine y Prehistoria. El primero de estos hitos se produce en 1906 con *Miradas a la prehistoria* (*The prehistoric peeps*) del británico Cecil Hepworth. Georges Méliès vuelve su vista hacia el pasado en *La civilización a través de los tiempos* (*La civilisation à travers les âges*, 1908), un fresco que evoca cómo la intolerancia humana ha supuesto un freno al desarrollo de la civilización a lo largo de la Historia. El film comienza con el asesinato inaugural, el fratricidio de Abel a manos de Caín, que el autor sitúa 4.000 años a. C. A pesar de carecer de una estructura dramática sólida, la obra es una sucesión de escenas elaboradas con minuciosidad y de una gran belleza plástica, así como de atractivas estampas inspiradas en cuadros célebres, como el de *La Justicia y la Venganza Divina persiguiendo al crimen* (Pierre-Paul Prud'hon, 1808), que reproduce iconográficamente el asesinato bíblico. El propio mago de Montreuil la consideraba como una de sus obras fundamentales, que aunaba drama, naturalismo, sátira e ironía.

1 Mae Marsh, en *La génesis del hombre* (*Man's Genesis*, David W.Griffith, 1912)





2 El harén de Charlot, en *Charlot prehistórico (His prehistoric past*, Charles Chaplin, 1914)



3 Buster Keaton en *Las tres edades* (*Three ages,* Buster Keaton, 1923)

El magistral David W. Griffith dirige *La génesis del hombre* (*Man's genesis*, 1912), donde un anciano le explica a su nieto la teoría de la evolución mediante la fábula de dos individuos primitivos que se disputan la posesión de una joven, venciendo el inteligente sobre el fuerte, y *La vida del hombre primitivo* (*Brute force/The primitive man*, 1914), subtitulada como comedia psicológica sobre el pensamiento evolucionista, donde para enmarcar la historia principal, muestra a un hombre que se ha dormido leyendo a Darwin y sueña con el mundo prehistórico. De esta manera, las dos películas destacan respecto a las importantes innovaciones en el campo de la focalización narrativa y en cuanto a su originalidad a la hora de presentar la acción. En *La vida del hombre primitivo*, un joven inventor (Bobby Harron) de los tiempos modernos, enamorado de una mujer inconstante y coqueta (Mae Marsh), anhela la época dorada de la fuerza bruta masculina. Así se introducen una serie de elementos que llegarán a ser constantes en el cine sobre el hombre de las cavernas: la lucha fratricida entre dos clanes en estadios diferentes de la evolución, la caracterización de los personajes (vestidos con pieles, sucios, barbudos, desgreñados, y de andares y gestualidad simiesca), y la coexistencia entre el humano y los dinosaurios, que desaparecieron durante el Cretácico hace 65 millones de años, por lo que nunca fueron coetáneos. Griffith argumenta que el origen de la guerra reside en la captura de esposas, a las que se necesita para la continuidad de la especie, lo que desemboca en un auténtico rapto de las Sabinas cavernario. De este modo el clan perdedor se ve impelido a usar el cerebro e inventar nuevas armas, que les otorguen una superioridad tecnológica.

Charles Chaplin fue el primero en explotar la comicidad de los tópicos sobre la Prehistoria en *Charlot prehistórico* (*His prehistoric past*, 1914), donde ya aparece la figura de la hermosa troglodita. Chaplin introduce el personaje de Charlot, ataviado con las típicas pieles, pero con su característico bombín, su bastón de caña y su pequeño bigote, en un paraíso masculino de las Islas Salomón (pobladas desde el Paleolítico), donde a cada hombre le corresponden cien esposas. Una edad de oro donde nada está prohibido excepto el trabajo. Pero Charlot se enamora de la favorita del rey, se deshace de éste



4 *El mundo perdido* (*The lost world*, Harry Hoyt y Willis H. O'Brien, 1925)

arrojándolo por una hendidura de la montaña y se convierte en soberano absoluto del harem. Cuando el monarca regresa, golpea al advenedizo con una piedra en la cabeza y éste se desmaya. El sueño termina en el momento en que un policía en la época contemporánea toca a Charlie con su bastón en la testa, porque se ha quedado dormido en el parque 2.

Por su parte, Buster Keaton desarrolla en *Las tres edades* (*Three ages*, 1923) 3, homenaje y parodia del film de Griffith *Intolerancia* (*Intolerance: love's struggle throughout the ages*, 1916), un tríptico sobre diferentes períodos históricos de la humanidad: Prehistoria, Imperio Romano y Época Moderna; pero en realidad se trata de una comedia sentimental. Respecto a la confección de los decorados, el director mandó fabricar unos fondos de cartón piedra que resultaban majestuosos para la época. En cuanto a la sinopsis, el protagonista (Buster Keaton) intenta conquistar a una joven, bella bacante cubierta con piel de felino, que sus progenitores destinan a un rival más fuerte (Wallace Beery). Keaton ofrece una serie de gags, que reposa en un primer grado sobre el efecto sorpresa de los anacronismos: elefantes y dinosaurios domesticados como porteadores[1], una vidente que adivina el futuro gracias a los movimientos de una tortuga, jugar al golf con un garrote, un duelo prehistórico a bastonazos tras dictar testamento en petroglifos, o el invento del béisbol durante una reyerta con piedras. Una vez que el macho emerge victorioso del juego de la seducción, se lleva a la hembra arrastrándola del pelo como un troglodita de viñeta; siguiendo la tradición del cine cómico ambientado en la Prehistoria, proyectando el machismo de la época hacia las sociedades paleolíticas. El final feliz muestra a la pareja emergiendo de la cueva con su numerosa prole.

Respecto al cine fantástico de aventuras, *El mundo perdido* (*The lost world*, Harry Hoyt y Willis O'Brien, 1925) supone el comienzo de una serie de adaptaciones fílmicas basadas en la novela de Arthur Conan Doyle (1912), sobre una expedición a una meseta sudamericana, donde los exploradores encuentran dinosaurios antediluvianos y homínidos primitivos 4. El autor británico se inspiró en los reportajes de campañas coetáneas al monte Roraima de la selva amazónica venezolana (sus cimas se consideran algunas de las formaciones geológicas más antiguas de la tierra, que se remontan a unos dos mil millones de años, en el Precámbrico), y que causaron impresión en la Europa victoriana,

1. El dinosaurio de Keaton recuerda al personaje de *Gertie, el dinosaurio*, ideado por Winsor McCay y llevado a la pantalla grande en 1914. McCay emplea el método de animación conocido como *split system* por primera vez, logrando resultados de fluidez de movimientos y detalles sin precedentes en el dibujo animado. Gertie más que una bestia antediluviana es presentado como la fierecilla domada y en un determinado momento de la diégesis da un paseo con McCay sobre su lomo. El film consiguió una enorme popularidad en la época de su estreno.



cuando Sir Everard im Thurn trepó por sus laderas en 1884. Respecto a la película, se planteó desde sus orígenes como una superproducción, e incluso, se rodaron algunos exteriores en Sudamérica. Se trata de una deliciosa joya que, tras la preparación inicial de la expedición, muestra un ritmo impecable, buen reparto y presentación de personajes. Wallace Beery encarna al profesor Challenger, cuya caracterización física y psicológica es muy fiel al personaje literario. Pero el guión también se permite licencias de adaptación, como el hecho de incluir a un personaje femenino, Paula White (Bessie Love), para dotar de tintes románticos al film. Lo más destacado de la película son sus logrados efectos especiales, a cargo de O'Brien, ya que es pionera en la técnica de animación por *stop-motion* (animación de objetos estáticos capturando fotografías) y fuente de inspiración para films posteriores como *King-Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933). La primera aportación de O'Brien para una película llamó la atención de la Edison Company y le contrataron para una serie de cortometrajes de la Edad de Piedra. En 1915 rodó una bobina de prueba de un minuto con un dinosaurio y un cavernícola moldeados en barro sobre esqueleto de madera, animándolos imagen por imagen, base del proyecto para su primer cortometraje: *The dinosaur and the missing link* (1915); otro de sus cortos, *R.F.D. 10,000 B.C* (1917), ejecutado con modelos de plastilina de humanos y dinosaurios, se supone un precedente de *Los Picapiedra* (*The Flintstones*, William Hanna y Joseph Barbera, 1960). Para recrear a los dinosaurios (Pterodáctilo, Brontosauro, Alosaurio, Estegosaurios) del film que nos ocupa, se construyeron varios esqueletos de acero, recubiertos de un material esponjoso. La piel se simuló con goma y se consiguió imitar la respiración con bombas de aire que se hinchaban y deshinchaban dentro de los esqueletos, por lo que se consiguió un enorme realismo. El equipo se asesoró en temas referentes a paleontología y se inspiró en láminas del Museo Americano de Historia Natural, por lo que la época de finales del Jurásico se reproduce de forma bastante convincente. *El mundo perdido*, base de futuros *remakes* y de influencias en películas posteriores sobre *terra incognita*, instituye el estilo visual del género, barroco, estilizado y de reminiscencias pictóricas.

Si hay un film de aventura prehistórico-erótica que obtuvo un éxito de público a nivel internacional es *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966), *remake* de la película del mismo nombre, dirigida por Hal Roach y Hal Roarch Jr y estrenada en 1940 [5]. Típico film hollywoodiense y del *star-system*, que contó con dos divos de la época: Victor Mature y Carole Landis, y para la que se contrató al mismísimo Griffith como asesor y reclamo publicitario. La película de Chaffey comienza con la voz en off de un narrador omnisciente: «Un mundo en el amanecer del tiempo». Tumak (John Richardson) es expulsado de la tribu de las rocas, clan donde reina la ley del más fuerte, materialización en imágenes de las teorías freudianas enarboladas en *Tótem y Tabú*. Tras el destierro comienza el típico viaje del héroe de regusto clásico y la amenaza encarnada en los dinosaurios (Ray Harryhausen empleó el recurso de galápagos y reptiles aumentados de tamaño) e, incluso, en una tarántula gigante típica de la *science-fiction*. En su vagar, Tumak contacta con la tribu de las conchas, cuya organización social armónica está basada en la división sexual del trabajo. El film muestra un choque de civilizaciones, expresión que acuñara el historiador Arnold J. Toynbee, primero por montaje paralelo y luego por confrontación física, que también se explicita a nivel cromático: los primitivos son morenos y los rubios son más civilizados. También resulta poco creíble la historia de amor romántico entre Tumak y Luana (Raquel Welch), quienes, como Adán y Eva, viven hacia la mitad de la diégesis en un lugar que

[5] Tumak y Loana en *Hace un millón de años* (*One million B.C.*, Don Chaffey, 1966)





6 Sexo forzado. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

recuerda al paraíso bíblico, con el árbol de la vida plagado de manzanas en el centro, y que sufren un destierro edénico. Luana, a pesar de ser el personaje femenino que se encarga de la aculturación del macho y que defiende la integración social, no sobrevive al icono erótico en el que se convirtió Raquel Welch con su bikini de piel, más famosa por sus atributos sexuales que por sus dotes artísticas. El cierre del film, cuyo relato sin diálogos fluye gracias a la soberbia banda sonora de Mario Nascimbene, muestra una erupción volcánica que lleva a la fusión interracial, frágil *happy end* hollywoodiense. Existen dos secuelas del film de Chaffey: *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (*When dinosaurs ruled the earth*, Val Guest, 1970) y *Criaturas olvidadas del mundo* (*Creatures the world* forgot, Don Chaffey, 1971). Otro de los iconos más conocidos de la Prehistoria en el cine también se produce en la década de los 60 y de la mano de Stanley Kubrick, en su prólogo «El amanecer del hombre», en la aclamada *2001: una odisea del espacio* (*2001: a space Odyssey*, 1968). Gracias a la buena acogida de *Hace un millón de años*, comienza un aluvión de films donde el «primitivismo» de las protagonistas no afecta a su sensualidad, y donde se muestra a la fémina como encarnación de la *femme fatale*, coincidiendo con el movimiento de liberación de la mujer. En esta particular visión de la lucha de géneros, se presentan verdaderos gineceos de Amazonas, cuyo salvajismo viene denotado por una libido muy exacerbada.

NUEVAS MIRADAS SOBRE EL CINE Y LA PREHISTORIA

Un punto de inflexión lo supone *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean-Jacques Annaud, 1981), basada en la novela de J.H. Rosny Aîné (1911), una reconstrucción hipotética y ficticia de nuestros antepasados con cierto grado de verosimilitud científica. La novela fue modificada por el guionista Gérard Brach en función de los nuevos documentos y pruebas que se iban obteniendo sobre la sociedad primitiva, y el film contó con el asesoramiento del filólogo Anthony Burgess (estudio del lenguaje primitivo, utilizando como base el indoeuropeo) y del antropólogo Desmond Morris, para todo lo relacionado con



7 Sexo consentido. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

la gestualidad y el comportamiento de los actores. Recibió decenas de premios en festivales de cine y un Oscar al mejor maquillaje en 1983. La película se basa en el viaje iniciático de tres miembros del clan «Ulam» (mostrados como típicos neandertales), que han de abandonar la matriz protectora de la caverna en busca del fuego, elemento vital para sus vidas que no saben crear artificialmente, y que entran en contacto con los «Fkava» (representados como típicos cromañones). En la película se muestran dos modelos de comportamiento sexual: el de los «Ulam», donde el impulso libidinal constituye una respuesta inmediata al estímulo (visión de las nalgas, estímulo olfativo), la cópula se realiza por detrás *more ferarum*, por la fuerza, y en presencia de los demás 6. Y el modelo que encarna Ika (Rae Dawn Chong): donde existe sentimiento de «atracción personal», el coito se produce cara a cara, con cierta intimidad y unidos por un vínculo afectivo. De esta manera destaca el papel asignado a lo femenino en lo que a la evolución de las funciones sexuales se refiere, Ika da paso al movimiento básico del diálogo que supone volverse hacia el otro, a la singularidad humana 7. La escena final ofrece un hermoso momento fílmico: el protagonista mira a la luna y experimenta la conciencia de ser en la Naturaleza, a la vez que acaricia el vientre grávido de Ika, en un gesto de perpetuidad en el futuro. Desde ese momento, el hombre «será ese ser dual y desgraciado que se mueve y vive entre la tierra de los animales y el cielo de sus dioses, que habrá perdido el paraíso terrenal de su inocencia y no habrá ganado el paraíso celeste de su redención. Ese ser dolorido y enfermo del espíritu que se preguntará, por primera vez, el porqué de su existencia» (E. Sábato, 1984: 519). *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986), adaptación del primer libro de la saga de Jean M. Auel, es deudor de la película de Annaud, también presenta al cromañón en contraste con el neandertal (por un espacio de tiempo de al menos 10.000 años los dos grupos compartieron el entorno); pero falla en su propuesta.

Existe otro film de Annaud contextualizado en la Prehistoria que hemos querido analizar en profundidad debido a la escasa atención que ha recibido por parte de la crítica fílmica. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, 2007) sitúa al espectador en una isla imaginaria del mar Egeo, mucho tiempo antes de Homero y, según palabras del propio director, se trata de una comedia neolítica. El protagonista,



8 Minor en la pocilga. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

Minor (José García), cuyo nombre recuerda al semi-legendario rey de Creta Minos, es un ejemplo paradigmático de niño salvaje y de metamorfosis clásica: ser mitad hombre y mitad cerdo (es mudo y comparte espacio y hábitos con los marranos de la pocilga) 8. En su primera incursión al bosque mitológico, Minor se encuentra con unas ninfas -que recuerdan a los cuadros de Waterhouse- bañándose en un estanque, y es iniciado en las prácticas paganas por el mismísimo dios Pan[2], interpretado por un histriónico Vincent Cassel, que resulta muy convincente en su priapismo incontrolado 9. Dicha arboleda trae ecos de *El sueño de una noche de verano* (1595) de Shakespeare, si bien en este caso el hombre con cabeza de asno es sustituido por un Centauro. De regreso al poblado, Minor se sube a

9 Pan. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)



2. Deidad caprípeda, bicorne, barbada y desgreñada, similar a los sátiros y los faunos, exitoso seductor de ninfas, que se jactaba de haber copulado con todas las ménades, adoradoras de Dionisos. Habitaba los bosques de la Arcadia, interpretando música con su siringa, flauta que había fabricado con las cañas del cañaveral, forma vegetal que adoptó la ninfa Siringa para huir de sus envites sensuales.



10 Árbol sagrado. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

un olivo para espiar a la hija del patriarca, la hermosa Clytia (Mélanie Bernier, quien porta el mismo nombre que la oceánida amante de Apolo transformada en girasol), cae, se golpea la testa y muere. En su renacimiento simbólico, recupera el habla y las primeras palabras que pronuncia son: «Conócete a ti mismo» (inscripción del pronaos del templo de Apolo en Delfos, si tenemos en cuenta a Pausanias). Todo parece girar alrededor del Árbol del Mundo, centro y pilar del micro universo de la comunidad, donde se posan las palomas, que para los lugareños encarnan a deidades inmaculadas y son portadoras de presagios de «abundantes cosechas y amores fecundos», lo que recuerda al oráculo de Dodona 10. El Oráculo de Dodona fue el más antiguo de los santuarios heládicos (posiblemente se remonta al II milenio a. C., pero el lugar presenta una gran actividad desde la Edad de Bronce) y es el ejemplo más célebre de árbol oráculo. Originalmente estaba dedicado a Dione, antigua diosa madre pelasga, pero tras la llegada de los indoeuropeos, Zeus se convirtió en su deidad principal. Según Herodoto, en tiempos remotos una paloma se posó sobre el roble y con voz humana expresó su deseo de que en aquel lugar se erigiera un oráculo a Zeus, los dodonienses, teniéndola por mensajera de los dioses, obedecieron de inmediato. Tal como recoge Estrabón, las sacerdotisas interpretaban los augurios del mundo invisible por el crujido y la caída de las hojas del árbol, por el sonido de los recipientes de bronce que colgaban de las ramas, y por las actividades de los pájaros en la copa, sobre todo por el vuelo de las palomas, las sagradas pléyades, mismo nombre que recibían las sacerdotisas.

También es la paloma la que marca el destino de rey de Minor, al posarse sobre su cabeza durante su «bautismo», así todos se arrodillan ante el nuevo monarca de la ínsula, quien emerge como un dios itifálico. En ese momento de la trama comienza una sátira sobre el poder efímero y el ascenso y caída de los ídolos con pies de barro, porque Minor no puede sacar los pies del lodazal primigenio, representado por la cerda Mauricette. La marrana, doble de la diosa de la vegetación desde el Neolítico según Marija Gimbutas y epifanía de Deméter y Perséfone, no sólo encarna a la figura materna (amamantándolo desde niño), también ha practicado relaciones zoofílicas con ella. Y la trama adquiere tintes de tragedia edípica y shakesperiana: Minor no puede deshacerse del cráneo de su progenitora humana. Finalmente su que-



11 Primer plano de Zima. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

rencia a la regresión al estadio infantil y sus obsesiones orales ponen fin a su régimen: mientras le da de mamar, muerde en el seno a una de sus más fieles seguidoras, Zima la carnicera (Taïra), una mezcla de Venus de Willendorf y de mamíferas fellinianas, como la estanquera de *Amarcord* o la Saraghina de *Otto e mezzo* 11. Porque en esta fiesta esperpéntica se pasean personajes singulares como Karkos (Sergio Peris-Mencheta), quien recuerda al bardo de Asterix y Obelix, o una Pitia alelada que practica la uromancia. El epílogo muestra como Minor termina sus días tocando la zampoña con el dios Pan. Las críticas, si bien reconocen su coherencia arqueológica, resaltan que se trata de una prima bastarda de *La trilogía de la vida* de Pasolini, con conexiones con la monótona comedia prehistórica *¡Caverrrrnícola!* (*RRRrrr!*, Alain Chabat, 2004) y exceso de escatología. Pero hay que reconocer a Annaud, en este, su iconoclasta *Satyricon* particular, la apuesta por mostrar lo mitológico, base de las civilizaciones, en un ambiente mundano y burlesco.

En los 2000, junto a films como *10.000 BC* (Roland Emmerich, 2008), típico ejemplo de película de aventuras de escasa originalidad en el argumento, atenta a la espectacularidad de los efectos especiales digitales, cuya verosimilitud visual no redunda en una reconstrucción histórica plausible; se producen interesantes propuestas en la estela de *En busca del fuego*, pero con menor éxito de público. En esta línea se inscribe *Ao, le dernier néandertal* (Jacques Malaterre, 2010), basada en la novela de Marc Klapczynski, una epopeya sobre el destino de los últimos hombres de neandertal, especie que se extinguió misteriosamente hace unos 30.000 años, encarnados en el protagonista, Ao (Simon Paul Sutton), un nómada que vive en comunión con la naturaleza, y su largo viaje desde las estepas del este de Europa hasta las orillas del Mediterráneo. Malaterre también es el autor de *L'Odyssée de l'espèce*, una serie de ficciones documentales producidas por la televisión francesa, y cuenta en el film con el asesoramiento de Marylène Patou-Mathis, investigadora del CNRS en el Museo Nacional de Historia Natural de París y gran especialista en el *Homo neanderthalensis.* Pero nos gustaría reseñar que uno de los primeros directores de cine que se interesó por realizar series televisivas de carácter didáctico y divulgativo de la historia fue Roberto Rossellini, en colaboración con su hijo Renzo. *La edad del hierro* (1964) supuso un abandono de la espectacularidad superflua típica de las reconstrucciones históricas hasta el momento, sin que eso fuera en detrimento de los presupuestos estéticos. Mientras en *La lucha del hombre por la supervivencia* (1967-1969), serie para la RAI sobre el desarrollo científico y tecnológico desde el Neolí-



12 Cobaya humana. *The neanderthal man* (Ewald A. Dupont, 1953)

tico, ensayan una reconstrucción rigurosa del pasado, mezclando las convenciones del documental y del cine comercial.

También podríamos destacar el cortometraje español *La noche boca arriba* (Rubén Marquerie, 2005), basado en el relato homónimo de Julio Cortázar, donde el personaje principal sufre un accidente de tráfico y comienza a padecer extraños sueños: se ve como un «moteca» –guiño irónico del autor– perseguido por los aztecas, que quieren convertirlo en víctima de su Guerra Florida. En el corto el protagonista es un arqueólogo del siglo XX, quien durante sus trabajos en un yacimiento del Calcolítico decorado con pinturas rupestres, se golpea la cabeza y comienza a tener sueños recurrentes. En éstos se ve a sí mismo como un hombre de hace 5.000 años, perseguido por los miembros de una tribu vecina. Las visiones van adquiriendo consistencia, hasta que descubre que, por un extraño giro del destino, el tiempo de los sueños es la realidad. Él es la víctima propiciatoria de un cruento sacrificio humano, orquestado por un chamán con cornamenta de cérvido (que recuerda a la figura zoomorfa de Trois Frères), en un ritual a los astros, basado en el tiempo cíclico y por el bien de las cosechas. Y en este siniestro eterno retorno, con su sangre pintan las paredes de la caverna del comienzo de la diégesis.

Como hemos comprobado a lo largo de nuestro análisis, la Prehistoria sirve de marco para desarrollar films de aventuras (donde los héroes se mueven por un medio hostil y se enfrentan a fuerzas amenazadoras), para explorar la naturaleza humana, con especial incidencia en una serie de elementos sentimentales inverosímiles, mostrar erotismo y exhibicionismo corporal, o inscribirse en el género de la comedia a través de la parodia. El tema prehistórico incluso se ha usado para producciones de terror y ciencia-ficción como *El hombre de las cavernas* (*The neanderthal man*, Ewald André Dupont, 1953), sobre un *mad doctor*, capaz de crear un suero que convierte a los gatos domésticos en dientes de sable y que, tras probar su pócima de laboratorio, al modo de Jekyll y Hyde, se transforma en un monstruo simiesco-lobuno y da rienda suelta a sus instintos animales. También utiliza como cobaya a su criada, una mexicana impedida que recuerda a la reina del *freak show* Julia Pastrana (1834-1860), quien, como otras hirsutas, se mostró en los espectáculos circenses como «el eslabón perdido» de Darwin. 12 Pero el tema del científico loco que recrea una criatura del pasado, en este caso un antropoide que adquiere inteligencia gracias a unos extraños rayos, ya se muestra en films tan tempranos como *The prehistoric man* (Alfred Desy, 1917).

La mayoría de las películas ambientadas en los tiempos remotos, salvo excepciones mejor documentadas, presentan deficiencias desde el punto de vista histórico, antropológico y zoológico, así como todo tipo de anacronismos (vestuario, maquillaje, armamento, instrumental, lenguaje). El cine sobre la Prehistoria también ha estimulado la creencia en la agresividad paleolítica, pero hay que tener en cuenta la influencia de Raymond Dart, uno de los paleoantropólogos pioneros, que si bien es hon-



rado por el descubrimiento del primer australopiteco, también dejó una herencia incómoda: la creencia de que nuestros ancestros sobrevivieron por sus instintos asesinos. Ideas recogidas por el periodista Robert Ardrey en su *best-seller Génesis africana* (1961), que implantó con fuerza la teoría de la violencia innata del ser humano.



13 Ciervas en movimiento. Plaqueta de la Cova del Parpalló (Gandia, Valencia)

Más allá, si tenemos en cuenta las teorías de Marc Azéma, doctor en Prehistoria por la Universidad de Toulouse y cineasta, los primeros rudimentos cinematográficos se desarrollaron en las cavernas prehistóricas. Su investigación comenzó con el friso de los leones en la gruta de *la Vache* (Magdaleniense, Francia), donde concluyó que no se trataba de tres animales diferentes o de una obra inacabada, sino que el felino estaba representado en tres posiciones distintas para crear la sensación de un salto. Durante su análisis de las pinturas rupestres de *Lascaux* (Magdaleniense, Francia), comprobó que el movimiento de la luz de una antorcha delante de la representación de caballos y bisontes creaba la sensación de que los animales estaban galopando, gracias a una descomposición del movimiento por yuxtaposición de imágenes sucesivas. Respecto al conocido como panel del «pequeño arquero» de *Trois Frères* (Magdaleniense, Francia), que muestra a un «hechicero» híbrido rodeado de una amalgama de docenas de herbívoros (equinos, bóvidos, cápridos) y felinos, Azéma afirma que se trata de una especie de *story-board*, secuencia planificada en el que se ve en doce pasos cómo los depredadores acosan y cazan a sus presas.[3] Por otra parte, Florent Rivère, ilustrador especializado en la Prehistoria, llamó su atención sobre una arandela de hueso conservada en el yacimiento arqueológico de *Laugerie-Basse* (Magdaleniense, Francia), cuyas dos caras representaban la figura de un herbívoro en posturas diferentes. Crearon una réplica, le introdujeron un hilo central y, al hacer girar el disco, comprobaron que se creaba la sensación de que el animal trotaba. Para Azéma estaba claro, se trataba de un modelo prehistórico de taumatropo, un juguete óptico que oficialmente no se inventó hasta 1824 por John Ayrton Paris, y que está considerado como uno de los antecedentes del cinematógrafo.

3. Azéma estudió otros ejemplos de arte parietal como el Abri du Colombier, Foz Côa, La Marche o Altamira, y expuso sus hipótesis en el Congreso de Arte Prehistórico de Foix en 2010, que fueron bien acogidas por la comunidad científica, especialmente por Jean Clottes, el prestigioso especialista en pinturas rupestres. Para un estudio más detallado de sus investigaciones véase: Azéma (2008): «Representation of movement in the Upper Palaeolithic: an ethological approach to the interpretation of parietal art», en *Anthropozoologica* 43 (1): 117-154.

14 Secuencia de rastreo. Cova Remigia (Barranc de la Valltorta, Castellón)

Siguiendo la estela de Azéma, un equipo de arqueólogos, antropólogos y cineastas, pertenecientes a las Universidades de Sankt Pölten, Bauhaus y de Cambridge, están convencidos de que los petroglifos de Valcamonica (Italia), que abarcan desde el final de Paleolítico hace unos 10.000 años a la llegada de los romanos, sobre todo en lo que tiene que ver con las escenas de caza y danza, son elementos de una representación audiovisual, capaces de crear una historia en la mente del receptor, como sucede en el cine. Según el arqueólogo Frederick Baker, el oído también era interpelado, ya que los grabados aparecen en lugares con unas dimensiones acústicas singulares.[4] Los investigadores señalan que los *Camunni*, antiguos habitantes de Valcamonica, hacían dos sesiones al día, una al amanecer y otra al atardecer, cuando los relieves se llenaban de sombras por la acción de los rayos del sol y generaban un efecto cinemático. De ser ciertas estas investigaciones, la roca lisa sirvió de pantalla para que los primeros artistas de la humanidad mostraran escenas descriptivas de guerra y magia, y recrearan sus narraciones épicas de duelos, dioses y sexo 13 14.

4. Baker es uno de los directores del *Prehistoric Picture Project*, que pretende, como ya hiciera Azéma, un montaje digital del arte rupestre con ordenadores, a fin de recrear en continuo una secuencia de las imágenes fotografiadas, que produzcan una auténtica película prehistórica. Se tiene previsto una exposición en el Museo de Arqueología y Antropología de Londres, donde se proyectará una versión ambiental en una gran pantalla curva que rodee al visitante. Respecto al tema Baker afirma: «Esta va a ser la película con el tiempo de producción más largo de la historia, pues comenzó en torno al año 4.000 antes de Cristo». Véase *El primer cine abrió hace 6.000 años*: http://www.publico.es/ciencias/330335/el-primer-cine-abrio-hace-6-000-anos.



BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR, C. (2004): *El cine fantástico de aventuras*. Universidad de Málaga.

AZÉMA, M. (2008): «Representation of movement in the Upper Palaeolithic: An ethological approach to the interpretation of parietal art», en *Anthropozoologica* 43 (1), p.117-154.

Breaking down movement in palaeolithic art: http://www.bradshaufoundation.com/inora/divers_43_1.html

CORTÁZAR, J.: *La noche boca arriba*: http://www.ciudadseva.com/textos/cuentos/esp/cortazar/nocheboc.htm

DOMÍNGUEZ, N. (2010): *El primer cine abrió hace 6.000 años*: http://www.publico.es/ciencias/330335/el-primer-cine-abrio-hace-6-000-anos.

El cine ¡en la Prehistoria!: http://www.quo.es/ciencia/prehistoria/el_cine_!en_la_prehistoria/(image)/4

ELENA, A. (2002): *Ciencia, cine e historia. De Méliès a 2001*. Alianza, Madrid.

FERNÁNDEZ, F.: http://www.fotogramas.es/Películas/Su-Majestad-Minor/Crítica.

H. A. (2007): «Sa Majesté Minor». *Cahiers Du Cinema*, Octubre, 626, p. 39-40.

Hace un millón de años (Don Chaffey, 1966): http://www.cinehistoria.com/hace_un_millón_de_anos.pdf.

HERNÁNDEZ DESCALZO, P. J. (1997): «Luces, cámara, ¡acción!: arqueología toma 1». *Complutum*, 8, p. 311-334. Madrid

JOHANSON, D. y EDEY, M. (1987): *El primer antepasado del hombre*.Planeta, Barcelona.

JOSÉ, E. (1987): *Buster Keaton*. Ediciones JC, Madrid.

LOZANO PÉREZ, F. M. (2001): «En busca del fuego. La emergencia de lo humano». En J. Choza y M. J. Montes (eds.): *Antropología en el cine 1. Construcción y reconstrucción de lo humano*. Ediciones del laberinto, Madrid.

MARTÍN LERMA, I. (2006): «La prehistoria en el cine». *Panta Rei I. Revista de ciencia y didáctica de la historia*, 2ª época, p. 25-29.

MARZAL, J. J. (1998): *David Wark Griffith.* Cátedra, Madrid.

OMS, M. (1969): *Buster Keaton*. Tusquets, Barcelona.

RUIZ, L. E. (2000): *Obras pioneras del cine mudo. Orígenes y primeros pasos (1895-1917)*. Ediciones Mensajero, Bilbao.

SÁBATO, E. (1984): *Sobre héroes y tumbas*. Seix Barral, Barcelona.



I Karkos tocando el arpa. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor* Jean Jacques Annaud, 2007)

La banda sonora de la Prehistoria

Luis Ivars
Compositor

¿Cuál sería la banda sonora de la Prehistoria? En principio parece una pregunta sencilla de responder. De hecho, el mundo del celuloide lleva cerca de un siglo sugiriendo respuestas a esta cuestión. Aunque, echando la vista atrás, o mejor el oído, nos llevaremos grandes sorpresas al ver la variedad de propuestas que han desfilado por la pantalla. Desde la inocencia, el despropósito o la ignorancia, hasta las propuestas de vanguardia, de rigor etno-musical o de exquisita sensibilidad, los compositores para cine han plasmado sus conceptos sonoros sobre la Prehistoria de forma harto irregular.

Eso es algo que analizaré más adelante. Pero volvamos a la cuestión. Entonces ¿cual sería la banda sonora de la Prehistoria?




Luis Ivars. Compositor

Como compositor de música para imagen les invito a que me acompañen en el proceso técnico, creativo e intelectual que nos guiará a una respuesta sonora.

Moviéndonos en un terreno creativo abierto al sonido, la música o la voz, las soluciones se multiplican. Pero en cuanto se empieza a acotar según exigencias del guión, dirección o producción, las propuestas menguan. Así que ya que juego con ventaja al tener más información que ustedes, permítanme ir al principio del proceso para imaginar y recorrer juntos la creación de la Banda Sonora para «una de Prehistoria».

Es importante aclarar que Banda Sonora se considera a la trinidad formada por la música, los efectos de sonido y la banda de diálogos. En la llamada «mezcla final» de una película se unen estos tres conceptos, que habitualmente se desarrollan por separado, y bajo la supervisión del director (en USA más del productor), se les da el ajuste final de volumen, panoramización, ecualización, etc. adecuados a cada una. De este proceso surge la Banda Sonora Original (BSO).

Inicialmente, para la «música» lo mejor es dejar que la sabiduría todo terreno del compositor de cine (muchas veces somos un mar de sabiduría de un palmo de profundidad) sugiera caminos, timbres o melodías. Pero el buen compositor será el primero que querrá escuchar las ideas o expectativas del director para trabajar más cerca de la idea del proyecto, más sobre seguro entre tantas posibilidades. Supongamos que nos lo encarga el Museo de Prehistoria de Valencia, y que las directrices han sido de respeto a los parámetros históricos y científicos. Esto requerirá investigar. Zambullirse en los estudios musicológicos, arqueológicos y etnológicos. Escuchar grabaciones de índole etnomusicológico o algunos trabajos de músicos experimentales que recrean las músicas de la antigüedad. Los hay que han reconstruido instrumentos de la época, lo que supone contar con sonidos reales de la Prehistoria... Y por supuesto, al final dejar volar la imaginación para intentar ese viaje imposible a la Prehistoria que

nos permita comprenderla incluso a niveles sensoriales o emocionales. Con toda esta información, habrá llegado el momento de comenzar a diseñar la música.

Pero no olvidemos los «efectos de sonido». Al igual que la música, nos podrán ofrecer una información valiosa sobre la Prehistoria. Incluso más veraz, ya que si bien no tenemos partituras que transmitan lo que se pudiera haber tocado hace miles de años, sí conocemos el clima del Paleolítico, del Neolítico, o la flora y fauna que habitaron nuestra geografía en esas épocas. Pero sobre todo, conocemos los utensilios que utilizaron y las actividades en las que los emplearon. Estos datos nos aseguran un elemento sonoro con capacidad de transmitir sensaciones muy cercanas a lo que fuera la realidad, y que incluso se pueden manejar como elemento dramático, según los intereses creativos.

Y para cerrar el círculo, el elemento que completa la trinidad, los diálogos. Tratándose de la industria del séptimo arte, donde toda ensoñación es factible, no sería imposible que las tribus o clanes prehistóricos hablaran en perfecto inglés de Oxford (seguramente a los neandertales les pondrían acento escocés o irlandés). Pero si se nos ha pedido rigor histórico, esa apuesta sería inviable. Por tanto habría que inventar un lenguaje básico para nuestros protagonistas (sería un trabajo muy interesante para ser desarrollado por investigadores en lingüística). Y si necesitamos explicar algo en nuestra lengua hacerlo a través de un narrador con una voz en off, o con subtítulos.

Empecemos pues por el primer escalón. La lectura del guión. El espacio me obliga a ser muy breve, pero imaginemos *la historia de un clan de cazadores del Neolítico establecido en un valle interior de nuestra región*.

Desde que uno lee el guión de la película hasta que ve el resultado del primer montaje, muchas cosas cambian. Ya sea por imprevistos meteorológicos, accidentes, presupuestos que se reducen en perjuicio de los decorados, correcciones del director, sugerencias de los actores, efectos especiales o nuevas ideas de montaje, la experiencia me ha demostrado que la película va adquiriendo vida propia mientras crece, y el guión se transforma en cada proceso de la misma. En consecuencia, extraigamos del guión la esencia de la historia. La información que nos permitirá empezar a diseñar ambientes, instrumentos, estilo de música o efectos que vamos a utilizar. Hablo de hacer esbozos sonoros o apuntes de alguna melodía, si no trabajaremos dos veces. Porque la música para cine tiene un condicionamiento fundamental que consiste en estar al servicio de la imagen. Sólo a partir del primer montaje empezamos a saber qué escenas hay que musicar, cuánto duran los bloques y cómo evoluciona la historia en intensidad dramática o emocional. Y es entonces cuando aquellos apuntes o ideas deben ser desarrollados sobre la seguridad de la imagen, que nos habla más nítidamente que el guión de sus necesidades sonoras. Si hubiéramos compuesto, orquestado y grabado la música tras la lectura del guión, al llegar al montaje descubriríamos que en el noventa por cien de los casos nos falta o nos sobra música, y eso sin entrar en que no estaría sincrónica con la acción de la imagen. Por lo que sigamos preparando nuestra Banda Sonora.

¿QUÉ SONIDOS NOS PUEDE PROPORCIONAR EL CLAN DE LOS CAZADORES?

Las primeras expresiones musicales vienen del propio ser humano. La voz a través del desarrollo del lenguaje con sus altibajos de tono, ritmo y volumen supuso el germen del canto. Y los sonidos que se pueden realizar con manos o pies generan los primeros ritmos, por básicos que fueran. El chamán o





2 Tubos de hueso neolíticos de la Cova de l'Or. Museo de Prehistoria de Valencia

líder espiritual sería el elegido para el canto, pero el clan participaría en ciertos rituales. Otro elemento sonoro del Clan de los cazadores es el arco. Sabían que variando la tensión de una cuerda generaban diferentes tonos. O bien una cuerda tensada daba un tono que podía ser frotado, o tañido para crear una cadencia rítmica. El arco de boca, de pequeño tamaño, sería utilizado como instrumento aprovechando la cavidad bucal como resonador de la cuerda pulsada.

Los collares, brazaletes y adornos de semillas, pezuñas o elementos de su entorno también generan sonidos (si fueran el Clan del mar, los collares serían de conchas con sonidos más agudos). También las flautas de caña o de hueso 2, los silbatos y sonajeros de semillas 3, los cuernos vaciados de animales o la percusión entre troncos huecos y maderas 4.

Las actividades también pueden suponer una fuente sonora informativa o rítmica. Por ejemplo, los asentamientos neolíticos necesitan de la tala de árboles, lo que no ocurre en el Paleolítico. Las piedras de sílex, al ser talladas también son fuente de ritmo.

Y además no olvidemos que en la banda de efectos tenemos documentados insectos, pájaros y mamíferos del Neolítico que en función de las horas del día y la época del año producirán diversos y valiosos sonidos para nuestra BSO, así como los parámetros y fenómenos climatológicos.

Ya tenemos una paleta considerable de instrumentos y sonidos, pero aún hay más recursos.

Por fin llega el montaje de la película. Analizamos con el director dónde debe ir la música y los puntos de inicio y de final de la misma. Y ahora sí es el momento de componer.

Empecemos por una escena en la que el chamán invoca a los espíritus para favorecer la caza del ciervo. Hay que ponerse en su piel y sentir que es el elegido para intermediar entre el clan y los espíritus para recibir su ayuda. Este será un viaje místico y sensorial. Podemos iniciar un ritmo repetitivo creado con semillas secas e ir introduciendo el canto del chamán. Después puede entrar el arco de boca como invocación a la caza. Una nota sostenida de voz muy grave ampliará el rango de frecuencias y sensaciones. Las graves se consideran más cercanas a la tierra, al inframundo. Y las agudas conectan más con lo espiritual, con el cielo. Ya tenemos un bucle rítmico y sonoro que gira en espiral hacia otra esfera sensorial. Se trata de crear ahora una atmósfera más irreal, de trance, de viaje. Para ir creciendo en tensión, podemos introducir bramidos de ciervo con reverberación exagerada para dar sensación de que conectó con el mundo de los



3 Recreación de una sonaja. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)



4 Recreación de un sistro. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

espíritus. Introducir algún efecto atonal que ayude a reforzar lo abstracto del ritual,... y llegar al clímax coincidiendo con las imágenes y gestos del chamán. Con esta sugerencia creativa he querido ir a través de la música a un nivel de sugerencia del trance sensorial y contacto con los espíritus. Pero también podría haber sido más austero y realista dejando sólo la voz y el ritmo del chamán sin reforzar sus sensaciones. Aun con la limitación de los sonidos de la Prehistoria, las opciones son múltiples. La elección y conciencia de todas estas decisiones es tan importante como la propia composición musical. No es tarea sencilla.

Y así continuaríamos con las demás escenas. La del encuentro de los clanes en el bosque, la de la muerte de un miembro del clan, la del viaje a la costa donde viven los que ya no son buenos cazadores,... Un fascinante reto que hace años pude experimentar en un trabajo similar para el museo de La Valltorta. Viví durante dos meses allí. Grabando los propios sonidos de sus barrancos, pájaros, anfibios, etc. para personalizar los paisajes sonoros. Y tocando con los materiales que el museo y el entorno me podían ofrecer. Huesos, cuernos, piedras, instrumentos vegetales,... Hubo días que nos convertimos en la propia tribu y reprodujimos las tareas cotidianas, las carreras por los senderos del barranco, los sonidos de los arcos y las flechas o el sonido del fuego en una cabaña en un día lluvioso. Todo esto no garantiza ser fiel a la BSO de la Prehistoria pero, sin duda, nos acerca a ella.



COMENTARIOS SOBRE LAS BANDAS SONORAS

Salvo excepciones, en estas películas no abundan las referencias de carácter etno musical de la Prehistoria. La mayoría utilizan la música como un vehículo de refuerzo de la acción y la emoción, pero desde la óptica estética de los años en que fueron rodadas. Hasta los años sesenta, las referencias a la Prehistoria en el cine son pura ciencia ficción. Son productos de bajo presupuesto, guiones imposibles y unos efectos especiales más que modestos, pero un testimonio valioso de nuestra evolución y de la del séptimo arte. Más tarde ya aparecen obras con mayor conciencia y conocimiento de la arqueología y etnología. A unas y otras dedicaré en las próximas líneas un análisis desde el punto de vista musical cinematográfico y arqueológico.

Las tres edades (*Three ages,* Buster Keaton, 1923)

Hay que recordar que el cine sonoro no llegará hasta 1927. Y hasta entonces la BSO no existía, salvo excepciones como *L´assassinat du Duc de Guise* que contó con la primera partitura compuesta específicamente para una película a cargo de Camille Saint-Saëns, en 1908, cuando el cine era más una atracción de feria que la gran industria que desarrollarían los norteamericanos. En esta balbuceante etapa del sonido, la música se tocaba en directo sobre temas de los clásicos, románticos o de éxito actual, la inexistente banda de diálogos era suplida por un individuo que leía en voz alta las cartelas de la pantalla y los efectos de sonido también se escuchaban en directo, aunque lamentablemente consistían en la suma del ruido del proyector y las voces o cantos del público. Según la categoría del cine, el intérprete variaba desde un gramófono o un pianista hasta una orquesta con coros.

Aunque a partir de 1920 los directores empezaron a pedir más partituras originales, no tengo certeza de si este acompañamiento de piano, clarinete y violín que adorna *Las tres edades (Three ages)* grabado y añadido años más tarde, fue original. Desde luego, sí cumple a la perfección la tarea de transmitir la sensación de una comedia plácida y jocosa. Consigue compartimentar perfectamente la aparición de personajes y escenas, marcadas también por los carteles. Esta es una de las virtudes narrativas de la música, ampliamente usada hasta hoy. La capacidad de abrir y cerrar situaciones o historias, transmitiendo al público de forma más nítida el ritmo de la narración. A destacar el efecto que provoca la música en el epílogo, donde en lugar de compartimentar la conclusión de cada una de las tres historias que se muestran seguidas, las une bajo un mismo tema reforzando la idea de que en todos los tiempos el amor permanece inmutable.

El mundo perdido (*The lost world*, Harry O. Hoyt, 1925). Piano, Octavio Vázquez

Estamos ante una superproducción que marcó el futuro del género de ficción y los efectos especiales. Si bien estudiaron a fondo la recreación de flora y fauna de la época, la música estaba en la Prehistoria en cuanto a la investigación sobre sus inicios. En esta versión, aparece como música el acompañamiento

improvisado al piano de Octavio Vázquez. Siguiendo la tradición y estilo del cine mudo, Vázquez sincroniza sobre la marcha la música a las escenas de la película.

En general, los músicos de la época tenían un repertorio de «situación» que iban aplicando según el carácter y temática de las escenas. Esto es, tenían unas cuantas partituras de temas de amor, de intriga, de comedia, terror, etc. y las interpretaban igual para una que para otra película adaptando las duraciones. Aunque no parece que este trabajo fuera muy agradecido, como se desvela en esta entrevista de 1914: «... están obligados a marchar al unísono del motor, siempre sentados, la vista fija en la tela, el oído atento para que el público no arme bronca, no improvisando porque el público quiere música conocida, no tocando música conocida porque el público la corea...».

Mujeres prehistóricas (*Prehistoric women*, Gregg C. Tallas, 1950).Raoul Kraushaar

Kraushaar es uno de los más prolíficos compositores de películas de bajo presupuesto de los años cuarenta y cincuenta. Su música para *Prehistoric women* ocupa todo el metraje sin interrupción. El concepto de que el silencio también es música era olvidado muy a menudo. Es como si la inercia del acompañamiento musical continuo del cine mudo hubiera permanecido en el tiempo.

Mayormente, los compositores de la época no desarrollaban sus composiciones con la conciencia del entorno histórico. Si acaso, la única parte que se puede referir aquí con el campo más etnomusicológico es cuando se acompaña la danza ritual con tambores subiendo su ritmo e intensidad. Aunque enseguida llegan los angelicales violines Hollywood para devolvernos al sonido imperante en la industria. Para los diálogos desarrollaron un lenguaje primitivo muy básico, aunque con una voz en off que iba explicando las escenas.

The neanderthal man (Ewald André Dupont, 1953). Albert Glasser

Esta especie de *Jekyll & Hyde* neandertal de muy bajo presupuesto, nos lleva a momentos hilarantes cada vez que se aproxima a la Prehistoria. La partitura de Glasser es una más de las que se hacían como churros en los estudios americanos. No en vano, firmó más de 170 películas en 20 años. Así que no esperen escuchar un trabajo elaborado.

Las ediciones son bruscas y en ocasiones sin sentido musical. El tema central es algo exagerado y angustioso y nos lleva más al terreno del terror-ficción que a cualquier posible referencia prehistórica. Valdría igual para ésta que para *El monstruo del pantano*.

Cesta do Praveku (K. Zelman y F. Ladd, 1955) E. F. Burian, Frantisek Strangmüller

El éxito acompañó a esta creación del checo Karel Zeman, que destaca por sus animaciones de la fauna prehistórica. El viaje en el tiempo de los cuatro niños tiene más carácter de ilusión infantil que de aventura, pero Karel lo convierte en un producto didáctico, precursor del estilo documental, con bastante



5 *Cesta do Praveku*, Kared Zelman y Fred Ladd, 1955



6 *Las mujeres salvajes de Wongo (The wild women of Wongo*, James L. Wolcott, 1958)

rigor científico. Se aprecia el contraste del espíritu europeo con el del entretenimiento de la industria americana. Y la BSO también tiene un carácter más coherente. Un buen equilibrio entre los efectos de sonido, bien trabajados, los diálogos y la música, de bella factura orquestal, haciendo aparición de forma pausada e inteligente 5.

Las mujeres salvajes de Wongo (*The wild women of Wongo*, James L. Wolcott, 1958)

Una más de serie B que ni siquiera se preocupa de hacer referencia a la música en sus créditos. Al menos, el compositor intentó un inocente acercamiento a la música étnica y en el tema de los créditos usó la percusión, incluyendo marimbas, y armonías muy básicas en la orquestación. El otro elemento un poco primitivo lo encontramos en la danza ritual. Usa el cliché del ritmo repetitivo, con percusiones, que crece en intensidad en la danza ritual para crear la sensación de trance 6.

La música, descriptiva, al estilo de la época. Las mujeres salvajes, estilo Pin Up, también.

El mundo perdido (*The lost world*, Irwin Allen, 1960). Paul Sawtell, Bert Shefter

Ficción fantástica de espíritu y flema muy ingleses en una nueva versión de la novela de Conan Doyle, editada en 1912.

Estos dos compositores trabajaron juntos en muchas películas de ciencia ficción y horror. Su trabajo en *The lost world* es convencional, acompaña y subraya la acción. Aparece Río de Janeiro y la música cambia inmediatamente a sabor latino, aunque no corresponda idóneamente con el folklore brasileño. Como cuando salía España y daba igual una ranchera que un pasodoble.



7 *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)

La música en ocasiones ni siquiera va paralela a la acción. Pero hay una interesante referencia muy graciosa. La tribu los atrapa, el ritual comienza, los tambores suenan y los prisioneros esperan asustados. Uno de ellos grita alarmado «los tambores redoblan más deprisa», lo que añade más tensión a la escena porque significa que la hora del sacrificio está más cercana.

Esto fue acertado aunque, paradójicamente, los tambores seguían tocando el mismo ritmo.

Hace un millón de años (*One millon years B.C.*, Don Chaffey, 1966). M. Nascimbene

Para mí, el italiano Nascimbene es el más interesante de los compositores de cine tratados hasta ahora a nivel conceptual. En esta versión, de la original de 1940, mezcla la orquesta clásica con sonidos procesados y conceptos contemporáneos. El resultado es irregular a nivel estilístico, pero innovador. Para el inicio del universo usa una textura sonora atonal en *glissando* ascendente (que sugiere paso del tiempo, evolución, avanzar hacia algún lugar indefinido) y después descendente para la creación del mundo que se expresa con efectos contundentes en la banda de efectos. Aunque en cuanto empiezan los títulos pasa a tonal y por los acordes de quintas y cuartas parece más «una de romanos», rompiendo la atmósfera creada.

Para las acciones de la tribu usa como *leitmotiv* un peculiar sonido procesado (medio/agudo) como de piedras percutidas y aire a presión, y crea ritmos con él provocando una sensación extraña, incómoda, diferente de lo habitual, como los seres a los que acompaña. Sin embargo para la tribu de las conchas, más pacífica, la música es suave y melódica. En esta tribu del mar, la caracola es un instrumento habitual para comunicarse o dar la alarma, tal como fue en la realidad 7.

También añade una textura continua, de frecuencia media / grave, a las escenas de dinosaurios, que resalta la sensación de incómoda amenaza. Acaba cuando desaparecen o mueren, dejando una sensación de que el peligro pasó. Como curiosidad, fragmentos de la erupción final, aparecen en *La naranja mecánica* de Kubrick mientras suena la novena de Beethoven.



8 *Mujeres prehistóricas* (*Slaves girls*, Michael Carreras, 1967)

Mujeres prehistoricas (*Slaves girls*, Michael Carreras, 1967). Carlo Martelli

Este subproducto comercial mantiene la tónica general de mirar hacia el lado contrario del rigor científico. La música acompaña la aventura en formato orquestal. En las danzas, además de la consabida percusión, desarrolla cantos tribales muy del estilo del África central, aunque pasadas por el tamiz occidental. El ritual de las mujeres también tiene cantos, aunque más sensuales. La utilización de la voz, protagonista en el origen de la música, al menos sugiere un nexo con tiempos remotos. Aunque todas las coreografías de baile se podrían trasladar a una sala de fiestas y quedarían muy apropiadas 8.

Cavernícola (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981). Lalo Schifrin

La melodía de inicio en los trombones ya deja claro el carácter de comedia ligera y lisérgica de *Caveman*. El autor de *Misión Imposible (Mission imposible,* Brian de Palma, 1996) o *Harry el sucio*, (*Dirty Harry*, Don Siegel, 1971) hizo una partitura acorde con las situaciones, bromeando incluso con versiones del «Bolero» de Ravel, *El puente sobre el río Kwai (The bridge on the river Kwai,* David Lean,1957*)*, *Marcha de Pompa y Circunstancia* de Elgar, *Guillermo Tell* de Rossini o *Así habló Zaratustra* de Strauss, cuando descubren el fuego. Todo un «hit parade» de la Prehistoria 9 10.

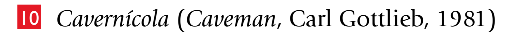
El *Beatle* troglodita Ringo Starr, que produjo esta película a medida de su esposa Bárbara Bach, no podía dejar pasar la ocasión de desvelarnos el origen de la música. La melodía inicial sirve para desarrollar el gag de la canción primigenia, convirtiéndola en un tema tribal que podría entrar en las listas de éxitos actuales.



9 *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981)

En busca del fuego (*La guerre du feu*, Jean-Jacques Annaud, 1981). Philippe Sarde

Una de las inmersiones más interesantes del cine en la época prehistórica. Y una BSO muy cuidada. Lo más peculiar, la banda de diálogos. Todo el lenguaje utilizado por los homínidos fue diseñado especial-



10 *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981)





mente para la película por Anthony Burgess. Tuve la ocasión de hablar con Jean-Jacques Annaud sobre la BSO y él estaba muy orgulloso de este trabajo. Ya había contado con el estudio de Desmond Morris, el padre de la etología, para los movimientos, gestos y comportamiento de los actores. Su intención era recrear lo más fielmente posible esa época, donde el fuego y el lenguaje eran armas poderosas para la supervivencia y la evolución. Los diálogos en sí, eran ya un elemento sonoro de mucha fuerza, casi música, por la forma tan directa y expresiva que acompaña todas las acciones de los protagonistas. La banda de efectos también es estupenda y de mucha calidad técnica. La naturaleza se expresa en todo momento. Es protagonista y Jean-Jacques le otorga su espacio. Los animales, los pájaros, los elementos atmosféricos, los utensilios o el propio fuego, están añadiendo información sonora muy precisa que nos ayuda a entrar mejor en la historia sin casi darnos cuenta. Sin embargo, en contraste con esta búsqueda de verismo sonoro, la música de Sarde se apoya mayormente en la orquesta sinfónica para desarrollar una estupenda partitura que resalta todas las sensaciones de los personajes. Aunque tonal, tiene elementos contemporáneos, disonancias e instrumentos no temperados que ayudan a reforzar la situación de desamparo que se vivía en aquellos tiempos. Algunos instrumentos, como flautas de caña o percusiones, nos acercan más a la Prehistoria como sonido, aunque no como música. Pero en todo momento acompaña brillantemente la historia. Especialmente acertada, la música que expresa el fuego como un ente superior, incomprensible pero necesario, y que provoca una gran preocupación en la tribu por el miedo a perderlo, a vivir sin él.

El clan del oso cavernario (*The clan of cave bear*, Michael Chapman, 1986). A. Silvestri

Si bien la novela de Jean M. Auel goza de una fantástica documentación sobre la vida en el Paleolítico, la música realizada para su versión cinematográfica no. Sólo existe la referencia de la zumbadora, rombo o bramadera. Este instrumento, consistente en una especie de rombo de madera o hueso alargado que se ataba al extremo de una cuerda, produce un zumbido peculiar al hacerlo girar con diferente velocidad. Estaba asociado a la llamada del espíritu del oso, y en la película así se muestra fugazmente [11].

Respecto a la música, Alan Silvestri es compositor que juega en primera división. *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994), *Regreso al futuro (Back to the future,* Robert Zemeckis, 1985), *Náufrago (Cast away,* Robert Zemeckis, 2000*) o Stuart Little* (Rob Minkoff, 1999), forman una pequeña parte de su taquillera producción a nivel mundial. Para *El clan del oso cavernario,* construyó la música alrededor de un tema principal, el de Ayla, omnipresente durante toda la historia. Tema muy estándar pero que expresa muy bien el espíritu de superación y lucha de la protagonista, y resalta su voluntad e inteligencia que la hacen «distinta». Efectivo y acertado en el refuerzo de la historia, aunque desde la tecnología del siglo XX. No en vano, no utilizó ningún instrumento real directamente. Todo fue grabado y procesado por un Synclavier, el primer sistema de síntesis y muestreo totalmente digital. Valía unos 250.000 dólares de la época. Sólo al alcance de privilegiados. Entre otras posibilidades, el Synclavier permitió a Alan mezclar pistas a tiempo con pistas aleatorias de ritmo o melodías para crear una sensación más fluctuante. Esto funciona muy bien en el tema de créditos y en el encuentro de los clanes. En fin, nuestra Prehistoria sonora revisada desde la vanguardia digital.



11 Bramadera. *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)

Su majestad Minor (*Sa Majesté Minor*, Jean-Jacques Annaud, 2007). Javier Navarrete

Tuve la fortuna de compartir algunos momentos del rodaje de Minor en Alicante con Jean Jaques y su equipo. Culto y curioso por todos los detalles, hablamos sobre instrumentos y timbres de la antigüedad y sobre el museo de instrumentos del mundo de Carlos Blanco, entonces en Altea. Transmitía una gran implicación por la música.

Pero la fortuna nos sigue siendo propicia. Llegado del Olimpo tras acabar su último trabajo *Ira de Titanes,(Wrath of the Titans* 2012), *(*secuela de *Furia de Titanes, Clash of the Titans 2010)* nuestro estimado Javier, nominado al Oscar 2007 por *El laberinto del Fauno* (Guillermo del Toro, 2006), nos regala una amena conversación sobre su trabajo en Minor. Navarrete confirma la idea clara de Annaud de construir una música sin ataduras con el periodo Neolítico / mitológico de su película... «Sobre todo quería que fuera mediterránea y que transmitiera sensación de comedia. Me habló de Nino Rota, de las comedias italianas de los sesenta, realismo pero no real... Y pensé que la sonoridad de la Cobla, formación musical que toca las sardanas, sería perfecta». Así surge el acertado tema principal, como un pasodoble con aroma a sardana, lúdico y festivo, cuyas variaciones acompañarán los momentos importantes de Minor. «Jean Jaques estudió al detalle el realismo histórico de las cabañas, el vestuario, adornos, etc., pero en la música no le preocupó esto, aunque sí hay instrumentos relacionados con la historia, como la lira que toca el poeta 12 o la flauta de pan, inherente al fauno. Jean Jaques también vino a las grabaciones. Incluso anotaba las tomas y las puntuaba. Recuerdo el trabajo que me costó componer y adaptar el dúo de flautas de pan del final entre Minor y el Fauno. Entre que los actores hacen como que tocan sin saber tocar, componer algo que cuadre con lo que parece que tocan y que parezca sincronizado, sudé la gota gorda. Pues bien, a pesar de tener un buen intérprete, todavía Jean Jaques insistió en grabar a un segundo flautista en busca de mejor resultado» 13.

Javier también hizo alusión al uso de la música electrónica, como en el sueño del rey Minor, o a la transformación que hizo de *Una furtiva lágrima* de Donizetti, para el llanto de la cerda despreciada.

Así pues la música se desarrolla sin aspiraciones historicistas, pero con una inteligente efectividad emocional sobre la historia.



12 Karkos tocando la lira. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor* Jean Jacques Annaud, 2007)

Ao, le dernier néandertal (Jacques Malaterre, 2010). Armand Amar

Este compositor francés de origen marroquí, ha participado en películas de naturaleza y es un buen conocedor de las músicas étnicas y sus instrumentos. Su elección para la música de *Ao* no fue casual y aportó interesantes sonoridades. Armand salta continuamente de la música actual a la de timbres prehistóricos. Aunque las llama «Cosmic voices», Amar incluye ya desde el principio la utilización de las peculiares Voces Búlgaras, quizás como consecuencia del rodaje en esas tierras. El uso de percusiones y flautas étnicas se mezcla con la orquesta en una partitura contenida, sutil y efectiva.

Pero la virtud más reseñable a nivel prehistórico es el uso de dos instrumentos musicales como co-protagonistas de la historia. Ao y su hermano tocan respectivamente una flauta de hueso y un tronco hueco golpeado con ramas. Se sabe que los neandertales tenían flautas, pero aquí Ao la coge de un cadáver de *Sapiens sapiens*. Quizá el director quiso darle mas relevancia al instrumento haciéndolo

13 Fauno y Minor tocando la flauta de pan. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor* Jean Jacques Annaud, 2007)





14 Ao tocando la flauta. *Ao, le dernier néandertal* (Jacques Malaterre, 2010)

llegar a manos de Ao de los más evolucionados sapiens. Desde ese momento Ao y su hermano tocan juntos y los instrumentos se convierten en un referente expresivo de ambos. Y su música en una fuerza evocadora, en un valor espiritual, personal. Un intercambio con otra tribu los separa. Ao lleva la flauta y el hermano llora su despedida percutiendo el tronco con un lento ritmo que le une con él, más allá de donde alcanza la vista. Ya no suenan juntos. La música se convierte en metáfora al mismo tiempo que es real. Desde entonces la flauta será inseparable de Ao 14 y participará en sus momentos vitales transcendentales. La toca en la muerte de los suyos, para atraer a su compañera sapiens, para calmar el llanto del niño. Es como su amuleto extraordinario. Y por otra parte, en su búsqueda por encontrar de nuevo a su hermano años después, éste se le va apareciendo en diferentes puntos del camino siempre con la referencia sonora de su tronco percutido, como una llamada o recuerdo 15. Para estar completo intenta encontrar de nuevo a su hermano. Para estar completo la flauta sonará de nuevo junto al tronco. Para cerrar el círculo en esta historia sobre la desaparición de los neandertales, al encontrar



15 Oa tocando el tambor. *Ao, le dernier néandertal* (Jacques Malaterre, 2010)





finalmente a los suyos vencidos por la muerte, toca la flauta por última vez para llorarlos y después la tira por el barranco. Sin su hermano la flauta quedaba huérfana. También un símbolo de desesperanza, del último neandertal.

Respecto a la banda de efectos, también es muy sugerente. Ao es uno con la naturaleza y la escucha. Atrae a un pájaro o a un caballo imitando sus sonidos. (Una teoría sobre el desarrollo del canto viene del supuesto de la imitación de los sonidos de la naturaleza. Y ahí los pájaros eran virtuosos).

Además de ser protagonistas, los sonidos de la naturaleza también se usan en alguna ocasión como elemento dramático. Como en la escena donde intenta violar a Aki. Es en una cueva. Los pájaros suenan de forma natural. Cuando va a iniciar su asalto se callan. Pero en la violación aparecen con más volumen y cantos mas histéricos, para desaparecer después y volver a su cadencia natural.

Como *En busca del fuego*, la banda de diálogos aporta un lenguaje diseñado para los protagonistas. No obstante optaron por poner una voz en off que explicara los sentimientos de Ao. Aunque más comercial, dudo bastante que esto fuera necesario. La historia está muy bien explicada e interpretada, lo cual no hace imprescindible esa muleta explicativa. La sensación habría sido más primitiva, lo que no quita una buena valoración en el intento de recrear esta etapa de la humanidad.

EPÍLOGO

Dejando atrás las BSO de la Prehistoria que hemos tratado, desde nuestra atalaya de la arqueología del siglo XXI quizás ya hablemos de algo más que de música. Casi podríamos decir de conciencia global, con el conocimiento sonoro y espiritual que eso lleva añadido. Algo que obviamente no existía antes, más que como germen o como exquisita excepción. La música también es una actitud. Y en los últimos cien años nuestra forma de sentir el mundo ha cambiado tanto, que aunque el cine se siga alimentando de la música tonal, la forma de afrontar la Prehistoria ha variado radicalmente desde aquellas primeras referencias.



1 Jean Jacques Annaud

La aventura de conocernos. Conversaciones con Jean-Jacques Annaud

Paula Jardón Giner
Departament de Didàctica i Organització escolar
Universitat de València

La película de temática prehistórica más emblemática para la historia del cine ha sido y es *En busca del fuego* (*La guerre du feu,1981*). Su director, Jean Jacques Annaud, ha realizado recientemente otro film ambientado en época prehomérica, en el Calcolítico de una isla griega. Comedia dramática de inspiración mitológica, *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor, 2007*), se rodó en los estudios cinematográficos de la Ciudad de la Luz (Alicante) y es, en palabras del director, «una metáfora sobre el poder».

Muchas de sus realizaciones nos trasladan al pasado y a otros entornos geográficos; *El nombre de la rosa* (*Le nom de la rose*, 1986), *El amante* (*L'Amant*, 1991), *Enemigo a las puertas* (*Enemy at the gates*, 2001),



Siete años en el Tíbet (*Seven years in Tibet*, 1997), *Dos hermanos* (*Deux frères*, 2004) y más recientemente, su última película, *Oro Negro (Or noir, 2012)*, ambientada en Arabia y rodada en el Magreb.

Para la preparación del rodaje de *Su Majestad Minor* (2007) se realizó un programa de formación para los extras y los actores. Los profesores fueron prehistoriadores y especialistas en cada una de las técnicas que se pensaba reproducir. Este curso se llevó a cabo en la Ciudad de la Luz y en los decorados exteriores de Vila-Joiosa. La organización del curso corrió a cargo de Paula Jardón y participaron como docentes: Begoña Soler (fuego, molienda), Carlos Pastor (fundición), Juan Vicente Morales (carnicería y cestería), Paco Blay (madera y piedra pulida), Marc Tiffagom y Paula Jardón (talla de sílex, enmangue y trabajo de pieles), Laura Hortelano (ornamento), Fabienne Médard (hilado y tejido) y Remedios Monllor (cerámica).

Jean Jacques Annaud nos recibe para esta entrevista, durante una pausa en la posproducción de su última película, en unos estudios cinematográficos de París.

P. J.: Usted ha realizado dos películas sobre la Prehistoria, cabe preguntarse ¿qué potencial o qué atractivo encuentra en esta temática para sus películas?

J. J. A.: El primer interés que le encuentro es el explorar un mundo de sueños, personalmente me gusta que el cine me traslade a lugares a los que no puede llevarme el avión. Me gusta que el cine me haga descubrir universos que no son próximos al mío, me gusta este concepto de viaje... y también que las películas sean divertidas, pero que me aporten algo que me haga ser mejor al salir de ellas que antes de entrar, es decir, que me gusta aprender algo del cine. Me gusta que el cine tenga esa doble función: lúdica y educativa.

La Prehistoria era un dominio que no había sido muy frecuentado por el cine y aunque ustedes hayan encontrado 90 películas, es extremadamente poco en relación a la inmensidad de la producción cinematográfica, que normalmente produce un millar de películas, y si contamos con la extensa producción india, egipcia, etc, serían aproximadamente unos 2000 films por año, entre los que, como mucho, un uno por mil se interesará por la Prehistoria, y en realidad ha habido pocas películas de este tipo que hayan tenido un éxito de público.

Pienso que uno de los intereses de la Prehistoria, como ustedes han planteado en la exposición con el mito de la caverna, es que no sabemos mucho, y esto nos fuerza a inventar o imaginar muchas cosas. Entonces, nos podemos apoyar sobre lo que conocemos y a continuación dar interpretaciones, me atrevería a decir que personales, artísticas. Esto es lo que hacen los cineastas (y a veces también los arqueólogos) imaginando cómo se podrían disponer estos hombres del pasado alrededor de un fuego, en una caverna, qué hacían, cómo iban vestidos... no sabemos muy bien. Conocemos algunos de sus ornamentos, algunos accesorios... pero sobre cuál era su lengua, no sabemos gran cosa. Sabemos qué tipo de sonidos podrían producir por la morfología del paladar, del hioides... hay ahí elementos propicios a la imaginación y por lo tanto a la creación artística.

P. J.: Pero no sólo en sus películas de Prehistoria intenta usted comprender mundos alejados en el tiempo y en el espacio, hay otras películas que ha rodado en Asia o que tratan temáticas de historia más reciente como *Enemigo a las puertas*, *El amante*, *Dos hermanos*, o *El nombre de la rosa*... en las que usted intenta experimentar con este viaje evocador o de ensueño...





2 Ilustraciones del cómic *La guerre du feu*, en el *Journal de Mickey*

J. J. A.: Me gusta, como espectador, sentirme como un niño en el circo y en la escuela y por ello cuando creo una película me gusta tener esta misma experiencia; ir a rodar en un país que descubro por primera vez, una cultura nueva para mí... por enriquecimiento y placer personal, e intento transmitir este entusiasmo de mi descubrimiento personal a los espectadores que tienen la amabilidad de venir a ver mis películas. Es verdad que para mí cada película es una etapa de la vida y una etapa de descubrimiento. Siempre he sido un apasionado de la Etnología y la Antropología y, como tal, las películas me permiten profundizar en un dominio del conocimiento a la vez que practico mi oficio. Así que tengo la satisfacción de desarrollar mi trabajo y la satisfacción de encontrar personas (como usted) que me han permitido no solo reconstituir una época, sino fabricar esta época, es decir reencontrar los comportamientos de aquellos que fabricaban estos objetos.

P. J.: Para la preparación de esta exposición hemos buscado las películas de ficción que de alguna manera hacen referencia a la Prehistoria y hemos encontrado 83.

J. J. A.: ¿Han tenido en cuenta la película de Mel Brooks que se llama *History of the World part I*?... la hizo en referencia a mí, porque nosotros éramos amigos, estábamos en el mismo piso en la Fox y él era muy amigo de mi productor e hizo eso para gastarnos una broma; la historia de la cerilla y todo eso... era justo después de *La guerre du feu* dos años después... También *Cavernícola*, con Ringo Starr, se estrenó la semana anterior al estreno de *Quest of Fire* [1]

P. J.: En la exposición contamos también con las ediciones de las novelas en las que se basan algunos de los guiones de las películas. Por ejemplo, la edición de *La guerre du Feu* de Rosny de 1909...

J. J. A.: Sí, la tengo, me la regalaron...

P. J.: ¿Conocía usted antes esta edición, la había leído?

J.J.A.: No, la había leído en el *Journal de Mickey* una revista semanal que leía cuando era pequeño...era un cómic. **2**

1. Título en inglés de En busca del fuego



3 Jean Jacques Annaud con Desmond Morris y Anthony Burguess en la formación de actores. *A propos de La Guerre du feu*, Michael Parvot

P. J.: En estas publicaciones se representa de manera gráfica tanto la ambientación como la caracterización de los personajes y en la exposición veremos también algún *making-off*: el de *Su Majestad Minor* y el de *En busca del fuego*.

J.J.A.: El *making off* de *En busca del fuego* es muy bueno, está muy bien hecho, vemos cómo trabajé con Anthony Burgess 3 para la invención de una lengua y se ve también como planteamos el *body language* con Desmond Morris que era un gran especialista en etología. Es uno de los primeros *making-off* que se han hecho, ya que en aquel momento no estaba aún de moda hacer *making-off*. 4

P. J.: De hecho de todas las películas que hemos encontrado en nuestra investigación para esta exposición sólo en cuatro, de entre las cuales dos han sido realizadas por usted, se observa una preocupación, un cuidado especial por el rigor, un verdadero esfuerzo por reconstruir algo real. ¿Cuáles son las dificultades que ha encontrado para esta reconstrucción?

J. J. A.: Cuando se intenta partir de elementos que han existido tenemos más posibilidades de construir una película coherente, una historia coherente. Observando los objetos 5 se comprenden las características intelectuales y un poco la evolución social de las personas que los han concebido y esto nos permite liberarnos y tener ideas que son plausibles y mejores que la pura fantasía (a no ser que se haga un mundo completamente imaginado, claro está, como la ciencia ficción...).

Cuando intentamos reencontrar lo que han podido vivir nuestros ancestros, yo creo que la primera cuestión es a partir de lo que nos queda reconstituir lo que imaginamos. Para mí esto facilita la tarea. Por ejemplo, acabo de finalizar una película sobre el mundo árabe, me he documentado enormemente, me he apasionado absolutamente, he descubierto civilizaciones y culturas mucho más ricas y complejas de lo que me imaginaba, me ha llevado a leer no solamente el Corán sino las exégesis del Corán, a interesarme por todo lo que pasa actualmente en el mundo árabe, evidentemente, yo comprendo ahora mejor las raíces de estas culturas. Entonces, trabajando sobre la Prehistoria ¿Qué he intentado comprender? Lo que yo soy ahora, yo no puedo, en tanto que hombre del siglo XXI, comprenderme a mí mismo sino como producto de toda la cadena de mis ancestros y de una civilización que ha tomado ciertas opciones de pensamiento y de comportamiento, y que cuanto más profundizo, mejor comprendo quién soy. Gracias a lo que he aprendido sobre la Prehistoria a lo largo de los años se me ha despertado el deseo de comprender también el



antes del hombre. Por eso también he hecho películas con animales, porque he querido comprender qué había de común entre los mamíferos superiores y los humanos, en qué nos diferenciamos... por ello he disfrutado tanto al hacer una película como *El Oso* o *Dos hermanos*, que para mí son películas de la prehistoria del hombre. Porque todo ese mundo de los instintos, todo ese mundo, de aquello que hoy denominamos barbarie, pero que de hecho es el mundo de la supervivencia, el mundo de la territorialidad, el mundo de la sexualidad, es decir del futuro de la especie, todo esto... es extraordinario para comprender quiénes somos, quiénes eran nuestros ancestros y quiénes eran los ancestros de nuestros ancestros. Y es verdad que la investigación en la búsqueda de documentación para mis películas me ha llevado a ir cada vez más lejos en la lectura de libros de biología y que me han apasionado y aún me apasionan los textos de Konrad Lorenz, que repentinamente me abren a la totalidad del mundo viviente y que me hacen ver que hay más parecido entre una mariposa y yo que entre una roca y un árbol. Cuando miramos cómo vive cualquier especie muy primitiva, como un insecto o un gusano, y las vemos que tienen dificultades para reproducirse, reencontramos los fundamentos de la especie humana. Y esto me apasiona y ya no veo el mundo de la misma manera, gracias a estas películas. Y es verdad que la necesidad de buscar para comprender, para contar una historia que se tenga en pie... es por lo que la gente hace autobiografías: porque los padres han dicho esto, luego hubo un accidente, luego pasó esto otro, hacen comprender los sucesos. Cuando se inventa un personaje, sobre todo cuando lo situamos en un universo un poco particular, hay que comprender primero cuál es la personalidad de nuestro personaje, qué útiles tiene a su disposición, los vestidos, la condición climática, usted puede entonces inventar una verdadera historia. Si es una persona velluda, no tiene frío, si tiene mucho pelo puede ir a regiones muy frías y con viento, como los corderos...



4 Formación de actores. *A propos de La Guerre du feu*, Michael Parvot

5 Reproducción de una cerámica impresa. *Atrezzo* de la película *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

P. J.: Pero usted va más allá, porque trabaja mucho los personajes. Durante la preparación de la exposición hemos tenido ocasión de ver varias veces sus películas y otras de otros direc-



tores y hemos observado que en las suyas, los personajes forman parte de un entramado muy complejo con el argumento de las mismas: la historia que narra es una verdadera historia, sin fisuras, en la que el contexto, el ambiente son creíbles, pero que además son unas historias humanas, con características similares a los clásicos de la literatura.

J. J. A.: Los personajes... ellos, están cargados de emociones y tienen razones para reaccionar, para actuar. Lo que me ha interesado de las películas en las que los actores son animales, es darme cuenta de hasta qué punto, buscando bien, el mundo animal es próximo al nuestro. La necesidad de la madre, la búsqueda increíble de la madre, la protección que las madres dan a sus hijos es extraordinaria, y yo no era consciente de ello.

P. J.: E incluso la complejidad de la organización social, por ejemplo entre los chimpancés y los bonobos, donde encontramos verdaderos grupos políticos, luchas políticas....

J. J. A.: ...Evidentemente, y sabe usted, entre los antílopes...

P.J. ¿También?...

J. J. A.: ...En todos los grupos, en el gallinero, hay un gallo dominante y luego toda una jerarquía de rey, príncipes, señores y luego los otros, que no tienen acceso a las gallinas preferidas, hay toda una jerarquía entre los machos entre las hembras con niveles sociales extremadamente complejos, con todo lo que encontramos en el comportamiento humano, con el engaño, el adulterio, el incesto, escenas muy divertidas, por ejemplo en el momento en el que el macho dominante se da la vuelta los machos jóvenes se tiran sobre las amantes... es decir como en nuestra sociedad.

P. J.: Después de haber visto esto, observamos a nuestros congéneres y reconocemos todos los comportamientos del mundo animal.

J. J. A.: Esto calma mucho y hace comprender de un lado la excepcionalidad del hecho humano, pero también la banalidad, y que todos esos comportamientos que sorprenden a algunos y que se preguntan ¿de dónde viene esto?... pues bueno, esto viene simplemente de nuestro pasado animal, en primer lugar nosotros somos animales, somos animales que pintan en las paredes de las cuevas, que hacen cerámica, cestos, pero somos en lo fundamental animales que nos hemos preocupado por la reproducción, que es una necesidad para los hombres: llevar sus gametos al receptáculo femenino, esta es la necesidad absoluta, y luego la necesidad de la supervivencia y por lo tanto luchar contra los depredadores y de comer para sobrevivir y... después la jerarquización de modo que obtengamos para nosotros, los hombres, la mejor hembra, la que nos incita a una mayor pasión, y para las hembras, que generalmente son las que eligen al macho, poder elegir al mejor reproductor. Es así como ocurre en la sociedad animal...y es tan divertido ver que es exactamente lo mismo en nuestra sociedad... esto pone las ideas en su lugar y me dan ganas de decir que así vivo mucho más feliz, desde que he descubierto hasta que punto estos comportamientos son generales. No hay necesidad de hacer intervenir muchos más elementos que aquellos que compartimos con las especies más primarias. Yo me apasioné en un momento dado por la sexualidad de los peces, es totalmente extraño y extraordinario darse cuenta de que es *grosso modo* igual. Comprender esto es una lección de humildad.

P. J.: ¿Y qué ocurre con los mitos en las películas de Prehistoria? Está la mujer tirada por los pelos y dominada, y también la mujer salvaje y la mujer dominante... Durante algún tiempo existe esta preocupación por saber cuál es el rol de cada sexo y cuál es el que domina... por ejemplo ahora una de las cuestiones que se plantea es si los humanos tenemos más de bonobos o de chimpancés a nivel etológico, qué papel juega la violencia en nuestras relaciones...

J. J. A.: Son complementarios: si observamos a las fieras, la hembra lo hace todo, ella caza y ella es quien cuida de los pequeños... ¿Qué queda por hacer? Pasearse por el árbol... El macho en muchas sociedades animales y humanas tiene el rol de hacer la guerra, de proteger al clan con las hembras, claro, pero el macho generalmente delega la mayor parte de los trabajos en la hembra... lo cual es increíblemente llamativo. Yo que he vivido mucho en Africa, la imagen que guardo de África son las mujeres que van a buscar agua, que van a los campos, cocinan, cultivan y cuidan de los niños, y los hombres están parloteando en una caseta, ellos charlan y fuman... y entonces, de vez en cuando hay guerra... evidentemente la testosterona masculina hace que los machos sean generalmente más agresivos que las hembras. Cuando trabajamos con los animales, esto me impacta mucho, observamos que la función principal de la hembra es proteger a su cría y estar segura de que está bien alimentada, limpia, que no está enferma, ni en peligro... y esto precisa de mucho tiempo. Evidentemente las hembras humanas también tienen este instinto. Yo sé que no está muy de moda hablar de instinto, porque hay una ideología que hace que no se pueda hablar de ello, pero creo que intentar jerarquizar los sexos es completamente idiota, al contrario, el reparto de tareas es excelente, y cuando vivimos durante un año o dos con osos nos damos cuenta de que la hembra ha de amamantar al cachorro durante un año y el amamantamiento cansa y hay que ocuparse continuamente del pequeño y no puede tener la misma disponibilidad territorial que el macho, que se va como en todas las familias monoparentales, la mayoría de los machos...

P. J.: Hay dos mitos opuestos en la representación de la Prehistoria, está el del buen salvaje como lo veía Rousseau, y por otro lado el de Hobbes: el salvaje que ha ser civilizado. ¿En cuál de los dos se sitúa usted o de cuál se siente más próximo?

J. J. A.: Ni lo uno ni lo otro, porque son excesivos; Rousseau no conocía la naturaleza, no había visto que la naturaleza en su base es una lucha terrible por la supervivencia,... pensar que los pájaros son buenos..., si nos ponemos en el punto de vista de los insectos que van a ser comidos, o de otros pájaros que son devorados por otros... es un mundo de una crueldad terrible, los animales están siempre aterrorizados por su depredadores; un gusano está asustado por el topo...

P. J.: Además la civilización no trae necesariamente la paz...

J.J.A: No, claro, por supuesto... el mito del buen salvaje es no haber ido nunca a los países en los que uno al contrario se da cuenta de ... ¿qué es esa idea de la civilización y la idea de las grandes religiones monoteístas? Es un intento de calmar ese instinto guerrero y de calmar esa competición por la vida y por el territorio, es esto lo que constituye el esfuerzo de todas las civilizaciones: llevar un poco de paz y de seguridad a pueblos que de otra manera son guiados por sus instintos de dominación de los que hablábamos hace un momento.



6 Formación de figurantes de la película *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007) en la Ciudad de la luz (Alicante)

Me hace mucha gracia Rousseau y el mito «roussoniano», percibido por la gente que nunca ha viajado y que considera que la naturaleza es completamente hermosa. Olvidan que los vegetales detestarían a los mamíferos [bromeando...] yo si fuera hierba detestaría a las vacas y las vacas no son buenas (para las hierbas)... [risas].

P. J.: Hemos hablado de cómo usted cuida las historias y los argumentos y también es muy cuidadoso con la elección de las localizaciones, pero una de las cuestiones que nos llamó mucho la atención fue la minuciosidad del casting. En *En busca del fuego* ha utilizado actores poco conocidos voluntariamente. En *Su Majestad Minor*, personalmente encontré que el casting para la formación había sido excelente, porque yo había dado clases de tecnología prehistórica en la universidad y el casting que usted había hecho me sorprendió enormemente, porque los figurantes eran artesanos manuales y tenían una gran facilidad para comprender y realizar lo que les estábamos enseñando, comprendían enseguida lo que les explicaba, tenían una gran habilidad manual y una comprensión espacial excelente, había algunas personas que eran alpinistas y yo me pregunto qué indicaciones dio para la selección del casting. ¿Hizo usted el casting personalmente? 6.

J.J.A: Sí, sí, por supuesto, me entrevisté con miles y hay gente que tiene más instinto que otros, que está más en relación con el mundo natural, por ello busqué entre los bailarines, los mimos, los artesanos... Efectivamente, son gente que utiliza sus manos para crear cosas, gente que puede subirse a los árboles, que utilizan su cuerpo.... el cuerpo de los humanos civilizados ha cambiado mucho, es un poco como el cuerpo de los animales domésticos, hay que pensar que un caniche es un antiguo lobo, que un buey es un antiguo uro. Los animales domésticos son pesados y patosos y pasan el tiempo comiendo y durmiendo, el equivalente es el hombre doméstico de hoy que es



7 Grupo de figurantes de la película *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

gordo, pesado, que tiene unas piernas gruesas, que se instala en su coche y se sienta en su butaca, esto es el hombre doméstico de hoy, el hombre de la ciudad, el hombre urbano. Pero el hombre salvaje debe ser completamente funcional. Como encontrar el alimento es algo verdaderamente complicado, es necesario que el alimento vaya al músculo y eventualmente un poco de reservas para los momentos difíciles, un poco de capacidad de economizar, algo de grasa almacenada, que depende de la región. En el norte con estaciones acentuadas, los cuerpos son más masivos porque deben conservar grasa, mientras que en las zonas cercanas a los trópicos en las que la naturaleza ofrece alimentos (fruta y caza) durante todo el año, allí tenemos cuerpos más delgados y mucho más esbeltos y musculados. En la medida en que para Minor yo buscaba evocar una población mediterránea, en la que la alimentación entre el pescado y la caza, frutos y miel, no es tan estacional, buscaba cuerpos ágiles, cuerpos musculados, sin exceso; porque uno de los grandes problemas hoy en día es que la gente musculada se muscula artificialmente... 7.

P. J.: ... en los gimnasios...

J.J.A: ... con músculos que no sirven para nada más que para lucirlos en las revistas, mientras que los músculos útiles son los que sirven al que camina, se sube a los árboles para coger huevos, esta musculatura útil es la que buscaba yo, así que eliminé a los culturistas y a las personas con sobrepeso...

P. J.: Había también una gran diversidad entre los figurantes, había gente de morfología corporal muy extrema; extremadamente altos y delgados, algunos gordos, gente muy bajita.... gente que no corresponde a una estética moderna sino a una población naturalmente diversa... y que acepta las diferencias 8.



8 Figurantes de la película *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

J. J. A.: ... sí, por supuesto, estos son recuerdos de África, recuerdos muy intensos de mi infancia también. En mi infancia en todos los pueblos había tontos y jorobados y se les llamaba así, el tonto del pueblo, pero estaba bien, no se les llamaba *mentallity challenge*, se les llamaba tontos, y era gente que formaba parte de la sociedad..., babeaban un poco, seguían con la mirada su propia mano...

P. J.: Todo el mundo les hablaba...

J. J. A.: Todo el mundo les hablaba y formaban parte del grupo, había en todos los pueblos algún jorobado, con *status* de jorobado. Cuando llegué a África había un *cul-de-jatte*, una persona sin piernas, que se movía con una caja con cuatro ruedas. El primer día que llegué fui a ver una película al cine, era en el pueblo a aire libre, oigo un murmullo, me giro y veo una persona sin piernas que se desplazaba apoyándose con dos planchas de ropa, una en cada mano, bajando por el pasillo central y todo el mundo le lanzaba piedrecillas gritando, «*Oué le cul-de-jatte, le cul-de-jatte!*» Y él los recogía y los relanzaba a la gente y se reía, porque él era particular, estaba orgulloso de ser *cul-de jatte* porque era el único que recibía tanta atención por parte de la gente. Era su rol. No había esta especie de hipocresía de hacer como si él no fuera cul-de-jatte y esta cuestión tan políticamente correcta..., sabe usted... yo he trabajado a lo largo de los años con personas que tenían una gran discapacidad y nunca he pretendido que no la tuvieran. Cuando me presentan a alguien que viene en un cesto, que no tiene huesos, no voy a decirle: «Buenos días señor, ¿cómo esta usted?» Sino que voy a decirle: «Es espectacular no tiene usted huesos» y entonces él me dirá: «Toque y verá» y a partir de ahí vamos a hablar. En la aceptación de su diferencia. No olvidemos que la palabra monstruo viene de mostrar y son gente que no solo aceptan ser mostradas sino que encuentran su particularidad en el hecho ser mostradas y por



9 Prunius. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

tanto ser especiales. Y me permito decir esto, porque he trabajado mucho con estas personas y justamente en las tribus primitivas... bueno, hay algunas que los eliminan directamente, pero hay otras que al contrario guardan sus diferencias, las reconocen y les asignan una función y esto me parece encantador.

Esto es, que en vez de tener un físico estandarizado, cada uno tiene sus peculiaridades: los hay delgados otros muy altos, otros que les falta un brazo, y ¿qué más da...? se manejan muy bien con un solo brazo...

P. J.: Nuestra sociedad tiene tendencia a clasificar ¿no cree usted? Los niños ya no se mezclan con los adultos, los ancianos en residencias especializadas... he trabajado en una escuela en la que se incluían niños con discapacidades que eran considerados como uno más por sus compañeros y por eso me llamó mucho la atención el personaje de Prunius en *Su Majestad Minor*... 9.

J. J. A.: Sí, esa chica es formidable...

P. J.: ¿Continúa trabajando de actriz?

J.J.A: Me escribe... me envía dibujos.

P. J.: Era impresionante, porque tiene una expresividad...

J. J. A.: Estuvo magnífica, formidable... esto es lo que me impresiona en esta sociedad, la aceptación de la diferencia: el mito de la igualdad, es una locura... La Revolución Francesa, la Declaración de los Derechos del Hombre llevado a un significado falso. La Declaración dice que: «todos los hombres nacen libres e iguales»... en derechos. En derechos, pero no en realidad, en forma...¿Iguales? Yo no quiero que seamos iguales, no tiene gracia. Ahora ese mito se proyecta: las mujeres han de ser iguales a los hombres...



10 Mujer ibaka. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

P. J.: En derechos...

J. J. A.: Y no hablemos de idénticos; los que no son idénticos son rechazados... ¡Pero si el mundo real es el de la diversidad! Si recuerda había una mujer enorme, gordísima, porque las venus de otras épocas eran las que eran así, porque mostraban que estaban bien alimentadas, es decir que eran ricas y generosas, y estaban por encima de las otras porque tenían pechos generosos y muslos con reservas de alimento para varios años... 10.

P. J.: Respecto a las localizaciones ¿qué problemas ha tenido en la localización de todos aquellos paisajes grandiosos por ejemplo en *La guerre du feu*?

J. J. A.: En *La guerre du feu* había partido de la idea de un mundo virginal y por tanto de un paisaje más bien mineral, más la sabana que el bosque y tomé la opción de que este hombre, esta tribu de la que hablaba, vivía en una estepa más que en el bosque arbustivo, y había también otra razón ya que en el bosque, como se suele decir «el árbol no deja ver el bosque» y no se ve nada y la película pronto se vuelve claustrofóbica. Por el contrario deseaba un vasto paisaje, ¿por qué? Pues es... algo así como una declaración ecologista; me encantan los paisajes grandiosos y vírgenes, me encanta la grandiosidad de la naturaleza... algo que cada vez es más difícil de encontrar. Incluso cuando rodamos *En busca del fuego*, de lo cual ya hace bastantes años, era muy difícil encontrar una sabana que se extendiera a lo lejos sin postes eléctricos, sin autopistas, sin polvo de camino que surgiera en el fondo por los coches de los turistas que pasaban a lo lejos... ya era difícil en el 1984 y cuanto más pasan los años, más difícil es. El mundo está devastado y ese mito de ese vasto mundo a descubrir, de la soledad de esos minúsculos grupos de homínidos frente a la inmensidad de la naturaleza. Es impresionante pensar que en aquellas épocas de los orígenes habría, ¿cuántos? Unos diez mil humanos sobre toda la tierra... como mucho 100.000 11.

P. J.: Difícil encontrarse con otros grupos...





11 Paisaje de la película *En busca del fuego* (*La guerre du feu,* Jean Jacques Annaud, 1981)

J. J. A.: Desde luego, ¡es extraordinario! Y pensar que la totalidad de la tierra estaba habitada por una población mucho menor que la que tiene Valencia hoy... ¡Era la totalidad de la tierra! Ser humano en otra época era estar en un pequeño clan frágil con un entorno muy hostil, con muchos depredadores, fieras que constituían los grandes peligros, aparte de las enfermedades, el frío y además la malnutrición. Yo he tenido alguna de esas experiencias en las que te encuentras solo, verdaderamente solo, o solo con mi esposa, verdaderamente lejos, lejos de todo y tener leones alrededor nuestro. Esta es otra perspectiva del mundo: de pronto, dejamos de ser una especie dominante, de pronto nos convertimos en una especie minoritaria y frágil, que debe ser precavida y tiene miedo de todo, porque nuestra vida corre peligro a cada instante 12.

Y esta es la noción de miedo permanente, cuando observamos las manadas de herbívoros en África y Asia los animales vemos que tienen miedo siempre, los pájaros siempre tienen miedo,



12 Leona dientes de sable de la película *En busca del fuego* (*La guerre du feu,* Jean Jacques Annaud, 1981)



se mueven siempre, porque siempre hay un búho o un zorro al acecho y ¿por qué vuelan en zig-zag?, pues porque hay enemigos. Esto, la noción de miedo y la noción de supervivencia es algo completamente ligado a la vida primitiva y forma parte del género de cuestiones a las que quiero hacer referencia en mis películas. Porque la gente ha olvidado porque tiene la seguridad, es obligatoria además, no hay que arriesgarse nunca, es la solución del riesgo mínimo y de la gestión del riesgo. Bueno pues el riesgo forma parte de la vida... pues no, hoy no, no hay que arriesgarse, entonces ¿qué? Estamos condenados a estar en cajas de seguridad. ¿Dónde está la aventura que nos ha hecho ser quiénes somos?¿Dónde está la toma de riesgo necesario para la vida?

P. J.: Esto lo vemos también en el diálogo entre Clytia y Prunius (*Su Majestad Minor*), en el que Clytia la envidia por su suerte al tener una vida segura y feliz porque está cercana a los dioses y resulta que no, que la suya esconde un secreto mucho más terrible: la religión no puede ser por tanto un refugio...

J. J. A.: Pues no, claro.

P. J.: Tengo una curiosidad anecdótica: dígame, ¿esa broma sobre el arqueólogo en el bosque mitológico estaba en el guión original o ha surgido en el rodaje? Esa frase del dios Pan a Minor: «¿Tu qué haces aquí? No serás un arqueólogo...»

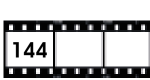
J. J. A.: [risas...] No, no... sí que estaba en el guión original.

P. J.: Así que fue Gérard Brach... porque a nosotros los arqueólogos nos hace mucha gracia, eso de encontrarse perdido en el bosque mitológico... [risas]

J. J. A.: Yo dudé entre los estudios de arqueología y los de cine... Me acuerdo muy bien que estaba en el instituto de Artes, *rue Michelet*, y me decía a mi mismo: «algún día tendré que decidirme», porque seguía los dos estudios a la vez, iba a hacer griego, iba al instituto de arte, seguía una especialización en Historia medieval y a la vez estaba en *les Écoles de cinematographie* y sentía que no podía llevar las dos cosas a la vez, así que un día me decidí por el cine y estoy feliz por haberlo hecho. Pero siempre he pensado que los arqueólogos eran poetas, gente a la que le gusta soñar alrededor de una piedra, se encuentran con un piedra y ven, ven una escena, una escena de caza, un uro, gente que está contenta de haber conseguido carne para los pequeños... Ven toda una historia. Son descubridores, investigadores y descubridores, inventores. La diferencia con los científicos puros y duros es que estos tienen que tener la evidencia totalmente demostrada antes de anunciarla. En el caso de los arqueólogos con una mínima evidencia han de lanzar teorías y esto me gusta mucho.

P. J.: Me recuerda a las provocaciones de Marcel Otte, el catedrático de Prehistoria de la Universidad de Lieja, que llegaba a clase y les decía a los alumnos que la Prehistoria era como la poesía y esto les forzaba a desarrollar toda una serie de argumentaciones y discusiones sobre lo que es la ciencia y el conocimiento, sobre la naturaleza de nuestras interpretaciones, de las pruebas y las evidencias...

J. J. A.: Bueno, quizá lo conocí, porque durante un tiempo iba todos los días a cenar a casa de mi novia, cuya madre tenía mucha relación con el *Conservateur Chef des Antiquités Nationales françaises*,









Entrevistando a Jean-Jacques Annaud. Septiembre 2011

que vivía en el Castillo de Saint Germain, al que yo iba a pasar todos los fines de semana, entre «piedras»...

P. J.: En Saint Germain-en-Laye?

J. J. A.: Si, él era heredero de Leroi-Gourhan y una de las personalidades de la Prehistoria y recuerdo que invitaba a menudo a prehistoriadores a cenar. Así que yo estuve muy instruido en Prehistoria. Mientras estudiaba en la escuela de cinematografía, por las noches, oía hablar de Prehistoria; a mí me encantaba, porque eran grandes especialistas que discutían sobre cuestiones muy interesantes sobre la Prehistoria y sobre la Magia porque las dos cuestiones se relacionaban a nivel del arte; magia, religión politeísta y todo esto me apasiona porque está en el núcleo de los interrogantes de los primeros humanos y también en cómo responder a las cuestiones más complejas. La religión ha proporcionado sus respuestas antes de que la ciencia estuviera allí para remediarlo...

P. J.: O para intentar hacerlo y no llegar tampoco... porque en mi opinión incluso las mismas disciplinas que se definen como más científicas, finalmente eligiendo sus temas de investigación están ya intentando confirmar las respuestas previamente imaginadas.

Paula Jardón y Jean-Jacques Annaud. París-2011





13 Ceremonia de coronación. Película *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

J. J. A.: Y estamos buscando probar teorías que hemos fabricado antes de empezar a investigar.

P. J.: Primero está la imaginación y luego la demostración.

J. J. A.: Evidentemente, alguien que no tiene imaginación no puede encontrar nada. Se investiga sobre cuestiones que intentan probar lo que creemos probable y por ello las conclusiones dependen de los *a priori* que tenemos. ¿Por qué hoy hay muchos científicos que prueban que no es el hombre el que modifica el clima? Porque son financiados por gente que buscan demostrar esto. Y ¿por qué durante mucho tiempo no se pensó que era la lluvia la que había fabricado los valles? Porque la idea de Dios que lo había hecho todo antes, como aún en el caso de Bush hijo, era una idea tan poderosa que a nadie se le ocurría probar ninguna otra cosa. Si la piedra cae al fondo del valle es porque Dios lo ha querido, no es la gravedad universal, es Dios. Y si usted quiere investigar sobre la ley de la gravedad es como negar a Dios. Yo después de haber trabajado sobre el Islam, bueno, pues el Islam, igual que la cristiandad medieval, tiene, en el caso de los tradicionalistas extremistas, la misma actitud que en todos aquellos años en los que no podíamos decir ninguna otra cosa que las que aparecían en la Biblia. A partir de ahí, no podrá encontrar más que lo que uno desea, es decir que vamos a probar científicamente la existencia de Dios, y viceversa, si uno está convencido de lo contrario, va a probar justamente lo contrario, o sea su inexistencia.

P. J.: Para finalizar nos gustaría hacerle una última pregunta ¿Cómo ve usted sus películas actualmente, una vez que ha trascurrido un tiempo desde su realización? ¿Ve usted *En busca del fuego* como cuando la hizo? ¿Ve *Su Majestad Minor* como hace unos años?

J. J. A.: Sabe usted, tengo una relación muy paternal con mis películas... No las veo más que cuando me piden hacer un comentario, para los DVD... me piden que las revise y las redescubro. Volví a ver *En busca del Fuego* hace diez años, no la había vuelto a ver desde el estreno y no la he vuelto a ver después y la miré con sorpresa, recordando cómo la había rodado, lo que me había motivado, no, sabe usted creo que las películas son los testimonios de un momento, de un momento de mi vida y un momento de la sociedad en la que vivo y después no me gusta tocarlos más, las miro así y uno de los mayores placeres de mi vida es que estas películas continúen siendo vistas.



14 Minor y Pan en el bosque mitológico. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

P. J.: Pienso que por ejemplo *Su Majestad Minor* es una fábula política y que haberla realizado en España precisamente... dónde ha habido todos esos constructores que han urbanizado hasta el más recóndito espacio de nuestra costa y una parte de la clase política que ha promovido esto, es como esta historia de Minor; que surge de la porqueriza y es encumbrado y luego cae en desgracia, en una crisis, la crisis económica que hoy nos afecta... creo que es casi una premonición que usted la realizara en 2006... bueno en realidad son historias, historias eternas... 13.

J. J. A.: Sí eternas, clásicas...

P. J.: Como decía Peris-Mencheta en la entrevista del *making-off*. Él encuentra en *Su Majestad Minor* este aspecto de historia eterna, como un clásico, como de Shakespeare, la mitología clásica... vemos a Fausto: el pacto con el diablo, en este caso el sátiro Pan... 14.

J. J. A.: La vida se repite desgraciadamente, la historia... y creo que haciendo una película como Minor es verdad que estábamos viendo todo ese crack en la sociedad de nuestro alrededor que evidentemente yo tenía ganas de hablar de ello, aunque yo lo sitúe en plena época neolítica. Como ocurre en la película que va a salir pronto, es una película que se sitúa en 1930 en el mundo árabe y es completamente contemporánea, es sobre la crisis, la escribí hace dos años y aún no había crisis en el mundo árabe, y es sobre la crisis. Porque necesariamente las películas son el reflejo de lo que usted es en un momento de la historia. No podemos escapar a esto. Aunque sea una comedia ligera o lo que sea, inevitablemente siempre, siempre hablamos de nosotros, de lo que tenemos cerca, de lo que nos preocupa, sea cual sea el tono o la ambición de lo que usted esté haciendo. Un poco más cuando se hacen películas que son parábolas, que son fábulas, hay siempre en la fábula un punto de vista moral, no quiero decir moralizante...

P. J.: Un posicionamiento...

J. J. A.: ... un posicionamiento, un punto de vista: haciendo esto usted obtendrá esto otro... y a mí me gusta esto, me gusta que tengan, lo que decía al principio, un lado educativo, además de divertido.

P. J.: Usted busca también que la gente vea las cosas con otra perspectiva, porque por ejemplo la antigüedad clásica, la mitología, la época pre-homérica que recoge la mitología, usted la representa con una imagen que resulta provocadora respecto a la imagen que nosotros hemos estudiado

de esa mitología, una iconografía del renacimiento, en la que la estética de los dioses clásicos es limpia, con túnicas impecables... y entonces ver a un dios vestido de cerdo, pues resulta chocante y puede provocar incomprensión o rechazo, sin embargo está muy en el espíritu de la mitología, como ocurre en la mitología hinduista... pero para nosotros es muy chocante y creo que puede estar en el origen de un cierto rechazo... es provocador.

J. J. A.: Pues sí, sabe usted que el zoomorfismo..., las sociedades primitivas que conozco en las que los dioses son árboles, son rocas, pájaros... porque forman parte de su vida, son aterrorizadores, majestuosos, inaccesibles y hay un respeto. Esto es lo que es formidable, cuando divinizamos a un elefante o a una serpiente es porque nos impresiona y les reconocemos cualidades míticas y cuando nos deshacemos de esto, como ocurre con la tradición judeocristiana, de la que forma parte el Islam, *grosso modo* lo que se dice es que está el pueblo elegido, los humanos, y después los otros, y los otros no existen, pero sí, desgraciadamente, o mejor dicho por suerte, si que existen: en su esplendor, en su diferencia... y esto me fascina mucho. Y el mito de la limpieza y todo esto es muy tardío, ¿qué son esas historias?... en el castillo de Versalles no había WC, la gente hacía caca en orinales y olía muy mal, nadie se lavaba... Cuando hice *Siete años en el Tibet*... pues los tibetanos no se lavan nunca...

P. J.: Se ponían polvos...

J. J. A.: Se ponían polvos para las pulgas y pelucas porque había pulgas. La gente estaba cubierta de parásitos. Se rascaban todo el tiempo... Es muy artificial este ambiente en el que vivimos. Y yo que he vivido con poblaciones que no tienen todo esto, pues tienen pulgas y piojos y por la noche se despiojan... Esto representa millones de años de nuestra existencia, es muy reciente eso de que nos lavemos las manos cuatro veces al día. No había jabón. En el siglo XVIII no había jabón. Lo que ha pasado en los últimos decenios... Es muy reciente lo del baño. Mi primer apartamento en París no tenía baño, el váter estaba en el patio. En las granjas a las que iba cuando era pequeño, había que ir a buscar el agua a la fuente e íbamos a hacer nuestras necesidades como las vacas, al estercolero. Ha habido una abstracción... uno de los grandes problemas, lo que la gente no entiende, es que en este entorno completamente abstracto, mecánico, electrónico... hay un animal, que tiene sus necesidades de animal y si comprendemos esto, ya no es necesario ir al psicoanalista. Si usted piensa que es una especie de cosa esotérica, entonces se acabó, esto no funciona, ya no le quedan más que preocupaciones... porque si te tomas por un objeto electrónico entonces la enfermedad no existe, la muerte no existe y cuando te cae encima... tener hambre no existe, tener miedo no existirá.

P. J.: Pero hay un cambio generacional reciente respecto a esta percepción. Cuando nosotras hemos hecho entrevistas etnográficas, hemos encontrado gente que es consciente de este cambio y que coleccionaba objetos etnográficos para conservar ese mundo que tanto les ha aportado vitalmente. Yo recuerdo que hace solo veinticinco años en España aún encontrábamos este modo de vida tradicional y las generaciones más jóvenes no son conocedoras de esto, cuando resulta que en la mayor parte del mundo el confort occidental no existe.



15 Escena cotidiana en el poblado. Película *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

J. J. A.: Dependemos de las comunicaciones, no podemos vivir sin el petróleo... pero ¿qué pasa si esto se acaba?.

P. J.: Creo que aunque nuestros conocimientos y nuestro modo de vida sean tan complejos y precisen de una formación especializada, para poder comprender el mundo, las personas tenemos que integrar nuestros conocimientos más especializados en un conocimiento más global, más generalista: como en el Renacimiento.

J. J. A.: Esto es muy importante para la salud psicológica de la personas. Cuando yo era pequeño... en la vida en la granja ves el ciclo de la vida y la muerte, del deseo sexual... cuando era pequeño llevaba la vaca hacia el toro y veía como el toro la montaba y que luego la vaca estaba preñada y esto era una lección de vida formidable, y luego cuando nos pasa a nosotros... pues, es natural 15. Luego vemos que los niños educados en la ciudad no saben lo que es un pescado, no relacionan un *beefsteak* con la vaca... pues sí: la alimentación es un hecho muy bárbaro, matamos animales para comérnoslos, somos así... de «malos»...

P. J.: Una de las maneras de hacerlo es con la cultura, con la construcción de historias humanas, como las de sus películas, en las que las emociones, las preocupaciones realmente humanas, toman forma y la vida se muestra con sus luces y sus sombras, contextualizándonos como seres humanos, como animales que habitamos la tierra y que nos relacionamos entre nosotros de muchas maneras distintas.

Por ello le agradecemos la visión que está aportando con su cine y la entrevista que ha tenido la amabilidad de concedernos. Esperamos que pueda venir a Valencia a visitar la exposición de Prehistoria y cine que preparamos para 2012.

J.J.A: Estaré en China, en Mongolia, rodando mi próxima película, pero gracias, ha sido un placer volverla a ver.

Formación para una interpretación prehistórica

La formación de las personas que actúan en una película de ambientación histórica de un período diferente al actual reviste una gran importancia, ya que su interpretación estará afectada de forma sustancial, por la credibilidad de sus gestos. Esta preparación es bien conocida en casos de actores de prestigio internacional que han modificado incluso su peso o su forma física y que se han documentado como parte de la preparación de su interpretación. Menos conocida es la formación de los extras o figurantes que participan en los rodajes cinematográficos. Durante los meses de junio y julio de 2006 participamos en el asesoramiento al equipo de dirección de actores de la película *Su Majestad Minor* en la preparación del rodaje de la misma. Cuestiones como las posturas de reposo de las personas, el ritmo de actividad cotidiana en el poblado y los casos de excepcional incremento de la actividad, la situación de los personajes en sus ámbitos domésticos y los lugares y objetos que tenían que acompañar las acciones en la época en que está ambientada la película (un momento impreciso entre mediados del Neolítico y la Edad del Bronce), fueron tratados minuciosamente en reuniones de discusión animada y duración interminable.

La preparación de todos ellos (actores, actrices y figurantes) se realizó a finales de agosto de 2006, acompañando el proceso del minucioso *casting* del director Jean Jacques Annaud en la Ciudad de la Luz (Alicante) y en los lugares de rodaje de exteriores en la Cala del Conill (Vila-joiosa, Alicante).

Los objetivos del proceso formativo eran: familiarizar a los y las figurantes con los objetos que habrían de manipular durante la acción, incluyendo aspectos de seguridad en el trabajo, introducirlos a los procesos técnicos conocidos para la época, enseñarles los gestos artesanales precisos que debían acompañar a cada acción. Esto era particularmente importante, ya que determinados trabajos artesanales requieren, para que el gesto presente la maestría necesaria, largos procesos de aprendizaje que quedaban fuera de los objetivos y posibilidades de este contexto formativo. La talla y el pulimento de piedra, la fabricación cerámica de grandes vasos y su cocción, el hilado, tinte y tejido, la producción de fuego, la carnicería de animales y el tratamiento de pieles, la metalurgia, la pintura y maquillaje con pigmentos naturales, la fabricación de objetos de hueso y de ornamentos de concha marina, son procedimientos que rara vez forman parte del acervo formativo de una persona del siglo XXI.

Sin embargo el *casting* contribuyó a que este curso fuera un éxito: en un tiempo record (cuatro días), la mayoría de los participantes consiguieron dominar actividades manuales para las que otros grupos con los que hemos trabajado han necesitado meses, e incluso años. Entre los figurantes seleccionados se encontraban artesanos manuales, alpinistas, arqueólogos y avezados maestros del bricolaje.

Entre los formadores participaron arqueólogos especialistas en tecnología prehistórica (ver dossier fotográfico) y profesores de danza, de porte de objetos en la cabeza y de taller de joyería y cerámica.

Pero existe un aspecto que superó a los objetivos de la formación: la identificación de los alumnos con la época y la cohesión del grupo. Constatamos lo primero en la cantidad de preguntas que surgieron durante las clases y también en iniciativas como proponer cortarse el pelo con útiles líticos (propuesta de un figurante que era peluquero), y lo segundo en que se pusieron por iniciativa propia a pintarse la cara unos a otros (adultos, ancianos y niños) al final de una jornada formativa en las terrazas de la Ciudad de la Luz. Todos ellos fueron momentos mágicos en los que no pudimos dejar de pensar que habían construido por sí solos, como en la prehistoria, un grupo social de ayuda mutua.

Paula Jardón Giner





























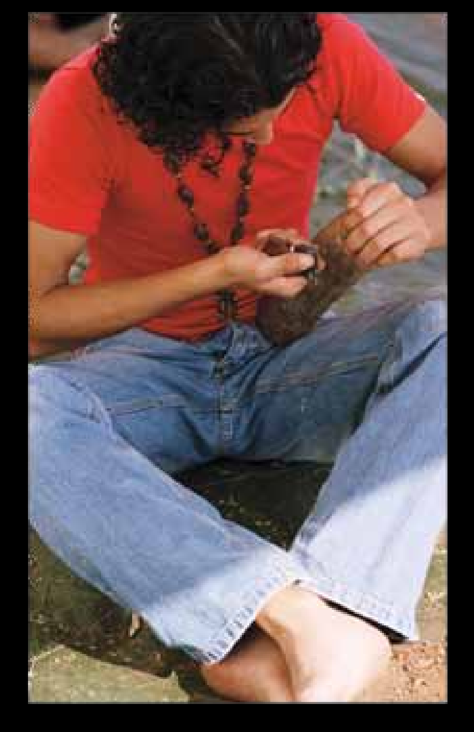




















ENMANGUE-MADERA

















MOLIENDA





































SANTI
5







Fichas de películas



Título original: His prehistoric past.
Título: Charlot prehistórico.
País: Estados Unidos.
Año: 1914.
Estreno en España: 1914.
Género: Corto/Comedia.
Aspectos técnicos: 22 minutos; Blanco y negro; Muda.
Dirección: Charles Chaplin.
Reparto: Charles Chaplin como *Weakchin*, Mack Swain como *Rey Lowbrow*, Gene Marsh como *Sum-Babee*, Fritz Schade como *Ku-Ku aka Cleo*; Helen Carruthers como *Queen.*
Guión: Charles Chaplin.
Fotografía: Frank D. Williams.
Producción: Mack Sennett/Keystone Film Company.
Distribución: Mutual Film.

Sinopsis: Weakchin llega a un lugar donde el rey Lowbrow disfruta de su harem. Enamorado de una de sus esposas, empuja a Lowbrow a despeñarse por un precipicio. Convencido de su muerte, Weakchin se hace dueño del harem, momentáneamente, ya que Lowbrow consigue volver y golpearle en la cabeza para despertarle así de su sueño prehistórico.

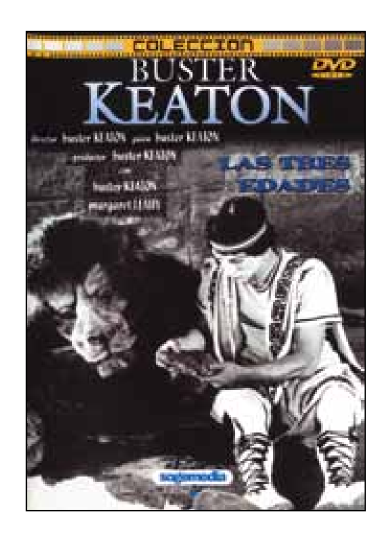
Otros: Está inspirada en la cinta de David W. Griffith *La Génesis del Hombre* de 1912. Es la última película que Charles Chaplin rodó con la compañía Keystone.



Título original: The dinosaure and the missing link, a prehistoric tragedy.
País: Estados Unidos.
Año: 1915.
Género: Corto/Animación/ Comedia.
Aspectos técnicos: 6 minutos; Blanco y Negro; Muda.
Dirección: Willis H. O'Brien.
Música: Philip Carli.
Producción: Herman Wobbler/ Conquest Pictures Company.
Distribución: General Film Company.

Sinopsis: Araminta Rockface tiene tres pretendientes: the Duke, su gran rival Stonejaw Steve y un enclenque llamado Theophilus Ivoryhead. Wild Willie, un simio gigante que atemoriza el lugar, es derrocado por un dinosaurio pero Theopilus Ivoryhead se adjudica la hazaña, ganándose el amor de Aramita.

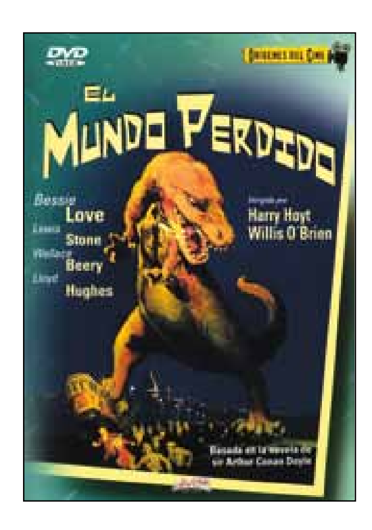
Otros: Willis H. O'Brien fue pionero en utilizar la animación *stop-motion*. Continuó perfeccionando la técnica en películas tan aclamadas como *The lost world* (1925) y *King Kong* (1933), y ganó el Óscar a los *Mejores Efectos Visuales* por *El gran gorila* en 1950. La productora Thomas A. Edison Inc., propiedad del inventor estadounidense, compró los derechos de la cinta.



Título original: Three ages.
Título: Las tres edades.
País: Estados Unidos.
Año: 1923.
Estreno en España: 1982.
Género: Comedia.
Aspectos técnicos: 63 minutos; Blanco y Negro; Muda.
Dirección: Buster Keaton y Eddie Cline.
Reparto: Buster Keaton, Wallace Beery, Margaret Leahy, Joe Roberts, Lillian Lawrence, Horace Morgan, Blanche Payson.
Guión: Clyde Bruckman, Joseph A. Mitchell, Jean Havez, Buster Keaton.
Fotografía: William McGann, Elgin Lessley.
Música: Robert Israel.
Localizaciones: Estados Unidos, California: Hill Street e Iverson Ranch (Iverson Lane, Chatsworth), Los Angeles.
Producción: Buster Keaton Productions Inc.
Distribución: Metro Pictures Corporation.

Sinopsis: La película hace un recorrido que aborda el amor en distintas épocas: la Edad de Piedra, la época romana y la actualidad. En el corto dedicado a la Prehistoria, dos individuos se disputan el amor de una joven, pero corresponde al padre de ésta decidir, y elige al más fuerte de los dos. El otro, romántico, consigue con su ingenio conquistar el corazón de la chica.

Otros: *Las Tres Edades* es la primera película, dirigida, escrita, protagonizada y producida íntegramente por Buster Keaton. La estructura en cortos que cuentan historias diferentes es un guiño cómico a la película *Intolerancia* (1916) de David W. Griffith.



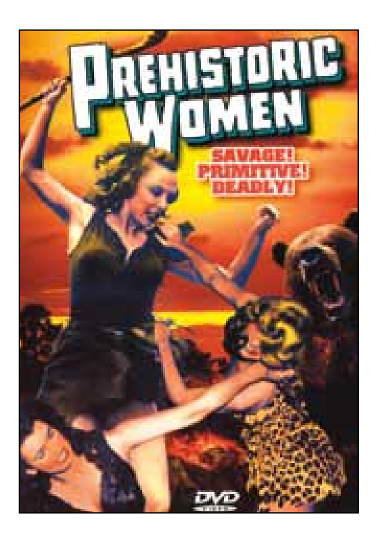
Título original: The lost world.
Título: El mundo perdido.
País: Estados Unidos.
Año: 1925.
Género: Aventura/Fantasía/Terror.
Aspectos técnicos: 64 minutos; Blanco y negro; Muda.
Dirección: Harry O. Hoyt.
Reparto: Bessie Love como *Miss Paula White*, Lewis Stone como *Sir John Roxton*, Wallace Beery como *Profesor Challenger*, Lloyd Hughes como *Edward E. Malone*, Alma Bennett como *Gladys Hungerford*, Arthur Hoyt como *Profesor Summerlee*.
Guión: Marion Fairfax, basado en la novela *The Lost World* de Arthur Conan Doyle.
Fotografía: Arthur Edeson (B&W).
Música: Robert Israel.
Localizaciones: La meseta a la que llega la expedición se basa en un paraje natural real, el Monte Roraima, en Venezuela.
Producción: Jamie White, Earl Hudson/First National Pictures Inc.
Distribución: First National Pictures Inc.

Sinopsis: El profesor Challenger encabeza una expedición a las profundidades de la selva amazónica para demostrar la existencia de un espacio prehistórico. En medio de un triángulo amoroso entre sus acompañantes, los aventureros decidirán llevar de vuelta a Londres uno de los dinosaurios encontrados en la meseta, con desastrosas consecuencias.

Otros: Las criaturas de *El Mundo Perdido* se basan en la obra de Charles Robert Knight, artista americano de principios del siglo XX famoso por sus ilustraciones de dinosaurios y otros animales y ambientes prehistóricos. Sus obras ilustraron importantes investigaciones del Museo Americano de Historia Natural, El Museo de Historia Natural de los Ángeles y el Museo de Historia Natural de Chicago.

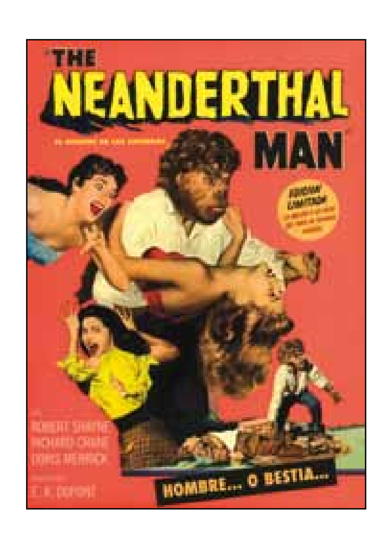
Willis H. O'Brien, el creador del sistema *stop-motion*, es el artífice de la animación de los animales prehistóricos que aparecen en la película y que es aquí utilizado por primera vez en un largometraje.

Esta película fue designada de *significancia cultural* por la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos y seleccionada para ser preservada en el Registro Cinematográfico Nacional de los Estados Unidos.



Título original: Prehistoric women.
País: Estados Unidos.
Año: 1950.
Género: Ciencia ficción/Aventura.
Aspectos técnicos: 74 minutos; Color; Sonora.
Dirección: Gregory G. Tallas.
Reparto: Laurette Luez como *Tigri*, Allan Nixon como *Engor*, Joan Shawlee como *Lotee*, Judy Landon como *Eras*, Mara Lynn como *Arva*, Jo-Carrol Dennison como *Nika.*
Guión: Sam X. Abarbanel, Gregory G. Tallas.
Fotografía: Lionel Lindon.
Música: Raoul Kraushaar.
Localizaciones: Corriganville (Ray Corrigan Ranch), Simi Valley, California, Estados Unidos.
Producción: Albert J. Cohen/Alliance Productions/Motion Picture Center Studios.
Distribución: Eagle-Lion Film.

Sinopsis: Una generación después de que las mujeres se separaran de la esclavitud de los hombres, una tribu de mujeres prehistóricas, lideradas por Tigri, decide capturar hombres para procrear, pero durante el ataque a un grupo, Engor, uno de ellos, escapa. En su camino hacia la venganza, Engor descubrirá el fuego, con el que conseguirá rescatar a sus compañeros y someter a las mujeres. Poco a poco Tigri y Engor empezarán a entenderse.



Título original: The neanderthal man.
País: Estados Unidos.
Año: 1953.
Género: Terror/Ciencia Ficción.
Aspectos técnicos: 78 minutos; Blanco y Negro; Sonora.
Dirección: Ewald André Dupont.
Reparto: Robert Shane como Profesor Cifford Groves, Joy Terry como Jan Groves, Richard Crane como Doctor Ross Harkness, Doris Merrick como Ruth Marshall, Beverly Garland como Nola Mason, Robert Long como Georges Oakes.
Guión: Aubrey Wisberg, Jack Pollexfen.
Fotografía: Stanley Cortez. A.S.C.
Música: Albert Glasser.
Producción: Aubrey Wisberg, Jack Pollexfen/Global Productions.
Distribución: United Artist.

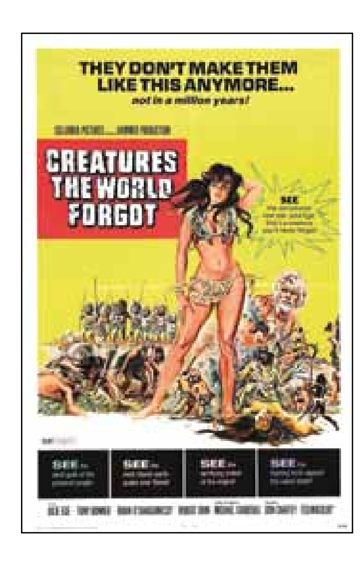
Sinopsis: Un tigre de dientes de sable ha sido visto por los alrededores y un reputado zoólogo se presta a investigar el caso. Mientras, el profesor Groves, responsable de la existencia de este animal por la inoculación en un gato de un suero que provoca la involución hacia seres prehistóricos, experimenta sobre sí mismo para demostrar a la comunidad científica sus teorías sobre la capacidad craneal de los neandertales, convirtiéndose, fatalmente, en uno de ellos.



Título original: One million years B.C.
Título: Hace un millón de años.
País: Estados Unidos/Reino Unido.
Año: 1966.
Estreno en España: 1967.
Género: Aventura/Fantasía.
Aspectos técnicos: 100 minutos; Color; Sonora.
Dirección: Don Chaffey.
Reparto: Raquel Welch como *Loana*, John Richardson como *Tumak*, Percy Herbert como *Sakana*, Robert Brown como *Akhoba*, Martine Beswick como *Nupondi*, Jean Wladon como *Ahot.*
Guión: Michael Carreras, a partir del guión original de la película *One million B.C* (1940) de Mickell Novack, George Baker y Joseph Frickert.
Fotografía: Wilkie Cooper.
Música: Mario Nascimbene.
Localizaciones: Islas Canarias, España: Cueva de los Verdes y Parque Nacional de Timanfaya, Lanzarote. Parque Nacional del Teide, Tenerife.
Producción: Michael Carreras/Seven Arts-Hammer Film Productions.
Distribución: Associated Brithish-Pathé/ Twentieth Century Fox Film Corporation.

Sinopsis: Tumak es expulsado de la tribu de la roca y tras ser atacado por diferentes animales prehistóricos, es rescatado por Loana, miembro de la tribu de la concha, un grupo diferente a él que conoce la música, la pintura o el adorno. Tras una aceptación inicial, acaba siendo de nuevo expulsado y regresa a su tribu, seguido de Loana, donde se encontrarán con diferentes conflictos por el liderazgo del grupo.





Título original: Creatures the world forgot.
Título: Criaturas olvidadas del mundo.
País: Reino Unido.
Año: 1971.
Género: Aventura/Terror/Ciencia Ficción.
Aspectos técnicos: 92 minutos; Color; Sonora.
Dirección: Don Chaffey.
Reparto: Julie Edge como *Nala*, Brian O'Shaughnessy como *Mak*, Tony Bonner como *Toomak*, Robert John como *Rool*, Marcia Fox como *la chica muda*, Rosalie Crutchley como *la vieja chamana*.
Guión: Michael Carreras.
Fotografía: Vincent G. Cox.
Música: Mario Nascimbene.
Localizaciones: Namibia y Sudáfrica.
Producción: Michael Carreras/Hammer Film Productions.
Distribución: Columbia Pictures.

Sinopsis: La erupción de un volcán y un terremoto obliga a una tribu, de cabellos oscuros, a desplazarse. Tras una lucha de poder, consecuencia de la muerte del líder, Mak se hace con el control y conduce al grupo en busca de un nuevo emplazamiento. Entran en contacto con una tribu de cabellos rubios que ofrece a Noo como mujer para Mak. De su unión nacerán dos gemelos, uno rubio y otro moreno. Años después, los hermanos, Toomak y Rool, se enfrentarán por el control del grupo.

Otros: Tras el éxito de *Hace un millón de años* (Don Chaffey, 1966), Hammer Film Productions apostó por la ambientación prehistórica en *Mujeres prehistóricas* (Michael Carreras, 1967), *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (Val Guest, 1970) y *Criaturas olvidadas del mundo* (Don Chaffey, 1971), que tuvieron una acogida bastante inferior a la primera.



Título original: Quando gli uomini armarono la clava e con le donne fecero din don.
Título: Cuando los hombres usaban cachiporra y con las mujeres hacían ding-dong.
País: Italia.
Año: 1971.
Estreno en España: 1982.
Género: Comedia.
Aspectos técnicos: 95 minutos; Color; Sonora.
Dirección: Bruno Corbucci.
Reparto: Antonio Sabato como *Ari*, Aldo Giuffrè como *Gott*, Vittorio Caprioli como *Gran Profe*, Nadia Cassini como *Listra*, Howard Ross como *Mash*, Elio Pandolfi como *Lonno*.
Guión: Fabio Pittorru, Massimo Felisatti y Bruno Corbucci.
Fotografía: Fausto Zucolli.
Música: Giancarlo Chiaramelo.
Localizaciones: Italia:Reserva Natural Regional de Tor Caldara, Anzio, Región del Lazio.
Producción: Edmondo Amati/ Empire Films Roma.
Distribución: Constantin Films.

Sinopsis: Los hombres de la tribu de la cueva y los hombres de la tribu del lago están en constante lucha. Listra, que se siente desatendida por este motivo, decide organizar a las mujeres de ambos grupos y hacer una huelga de sexo hasta que terminen las hostilidades entre los hombres.

Otros: Existen otras dos películas con títulos y ambientación similares: *Cuando las mujeres tenían cola* (1970) y *Cuando las mujeres perdieron la cola* (1972), producciones italiana e italo-alemana respectivamente, dirigidas ambas por Pasquale Festa Campanile.
La trama del film de Bruno Corbucci es una libre adaptación de la comedia griega *Lisístrata* de Aristófanes.



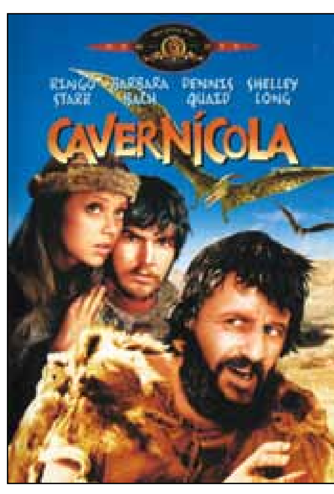
Título original: La guerre du feu.
Título: En busca del fuego.
País: Francia/Canadá.
Año: 1981.
Estreno en España: 1982.
Género: Aventura/Drama.
Aspectos técnicos: 100 minutos; Color; Sonora.
Dirección: Jean-Jacques Annaud.
Reparto: Everett McGill como *Naoh*, Ron Perlman como *Amoukar*, Nameer El-Kadi como *Gaw*, Rae Dawn Chong como *Ika*, Gary Schwartz como *Rouka*- Tribu Ulam, Nasser El-Kadi como *Nam*.
Guión: Gérard Brach, basado en la novela *La Guerre du Feu* de J.H. Rosny Ainé.
Fotografía: Claude Agostini.
Música: Philippe Sarde.

Localizaciones: Canadá: Badlands, Alberta.
Bruce Peninsula, Ontario.
Cathedral Grove, Macmillan Provincial Park, British Columbia.
Escocia: Ben Nevis, Highland.
Cairngorm Mountains, Highland.
Kenia: Lake Magadi.
Tsavo National Park

Producción: Véra Belmont, Denis Héroux, Jacques Dorfmann, John Kemeny/International Cinema Corporation (ICC).
Distribución: AMLF (Francia), Astral Films (Canadá), Twentieth Century Fox Film Corporation (Estados Unidos).

Sinopsis: La tribu de los Ulhamr, un clan de neandertales, ve cómo se apaga el fuego que con perseverancia mantienen encendido para sobrevivir. Ante la amenaza que supone para su existencia su incapacidad de crearlo, tres miembros del grupo se aventuran en su búsqueda. A lo largo de un recorrido hostil y peligroso en el que intentarán robarlo de otros clanes, se cruzarán en el camino con los Ibaka, una tribu de *homo sapiens*, que les descubrirán los secretos de la creación del fuego.

Otros: La novela *La Guerre du Feu*, de J. H. Rosny Ainé, forma parte de una trilogía dedicada a la tribu de los Ulhamr.
El novelista y lingüista Anthony Burguess, autor de *La naranja mecánica*, y creador de la lengua, Nadsat, que se utiliza en la misma, junto con Desmond Morris, zoólogo y etólogo, autor de *El mono desnudo* (1967), crearon el sistema de comunicación –sonidos, gestos y lenguaje corporal– utilizado en la película.
Entre otros renombrados galardones, la película ganó el Óscar al mejor maquillaje en 1983.



Título original: Caveman.
Título: Cavernícola.
País: Estados Unidos.
Año: 1981.
Estreno en España: 1981.
Género: Comedia.
Aspectos técnicos: 91 minutos; Color; Sonora.
Dirección: Carl Gottlieb.
Reparto: Ringo Starr como *Atouk*, Dennis Quaid como *Lar*, Shelley Long como *Tala*, Barbara Bach como *Lana*, Jack Gilford como *Gog*, Cork Hubbert como *Ta*.
Guión: Rudy De Luca y Carl Gottlieb.
Fotografía: Alan Hume.
Música: Lalo Schifrin.
Localizaciones: México: Estudios Churubusco Azteca, Ciudad de México. Exteriores: Sierra de órganos, México.
Producción: David Foster y Lawrence Turman / Turman-Foster Company.
Distribución: United Artists.

Sinopsis: Atouk, uno de los miembros más débiles de su grupo, enamorado en secreto de la mujer del líder, es expulsado de su clan. Pronto Atouk se convertirá en nuevo líder de un grupo de cavernícolas apartados de sus respectivos clanes por ser diferentes. Juntos descubrirán el fuego y la música y participarán de diferentes situaciones de enfrentamiento con el antiguo grupo de Atouk.

Otros: El año de lanzamiento de *Cavernícola*, 1981, se estrenan *En busca del fuego* de Jean Jacques Annaud y *La loca historia del mundo: Parte I* de Mel Brooks, que aborda también la temática prehistórica desde el punto de vista de la comedia.



Título original: The clan of the cave bear.
Título: El clan del oso cavernario.
País: Estados Unidos.
Año: 1986.
Género: Aventura/Drama/Fantasía.
Aspectos técnicos: 98 minutos; Color; Sonora.
Dirección: Michael Chapman.
Reparto: Daryl Hannah como *Ayla*, Pamela Reed como *Iza*, James Remar como *Creb*, Thomas G. Waites como *Broud*, John Doolittle como *Brun*, Curtis Armstrong como *Goov*.
Guión: John Sayles y Clair Noto, basado en la novela *The Clan of the Cave Bear* de Jean M. Auel.
Fotografía: Jan de Bont.
Música: Alan Silvestri. B.S.O: *Heroine*, escrita por Michael Brook e interpretada por Sinèad O'Connor.
Localizaciones: Canadá, British Columbia: Cathedral Provincial Park. MacMillan Provincial Park. Okanagan.
Producción: Gerald I. Isenberg/Warner Bross.
Distribución: Warner Bross.

Sinopsis: Tras un terremoto, Ayla, una niña cromañón, queda aislada de su grupo y es acogida por un clan de neandertales, con el recelo de gran parte de sus miembros. Su fuerza, independencia y gran instinto de superación hacia la supervivencia se manifiestan cada vez más, lo cual provoca el rechazo a su alrededor, sobre todo del líder del grupo que la someterá a numerosas agresiones y la condenará a la expulsión.

Otros: Fue nominada a *Mejor Maquillaje* en la edición de los Premios Oscar en 1986.



Título original: Missing link.
País: Estados Unidos.
Año: 1988.
Género: Aventuras.
Aspectos técnicos: 91 minutos; Color; Sonora.
Dirección: Carol Hughes, David Hughes.
Reparto: Peter Elliot como *el hombre mono (Australopithecus Robustus)*, Michael Gambon como *narrador.*
Guión: Carol Hughes, David Hughes.
Música: Sammy Hurden, Mike Trim.
Localizaciones: Namibia.
Producción: Guber Peters-Barris Productions.
Distribución: Universal Pictures.

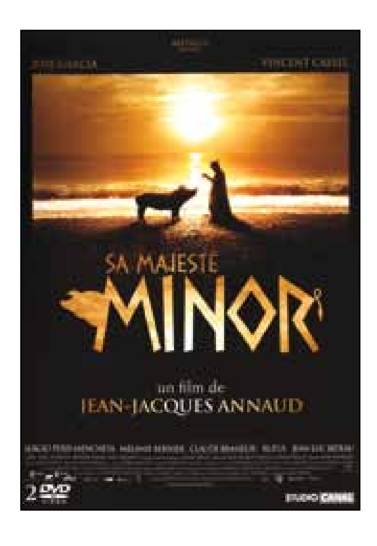
Sinopsis: Cuando todo su clan es aniquilado por humanos más modernos, el último *Australopithecus Robustus* vagará en soledad, por parajes de naturaleza virgen, descubriendo rastros, en muchas ocasiones incomprensibles para él, de una especie humana más evolucionada.



Título original: The Flintstones.
Título: Los Picapiedra.
País: Estados Unidos.
Año: 1994.
Estreno en España: 1994.
Género: Comedia.
Aspectos técnicos: 91 minutos; Color; Sonora.
Dirección: Brian Levant.
Reparto: John Goodman como *Pedro Picapiedra*, Elizabeth Perkins como *Wilma Picapiedra*, Rick Moranis como *Pablo Mármol*, Rosie O'Donnell como *Betty Mármol*, Kyle Maclachlan como *Vandercueva*, Hale Berry como *Señorita Stone.*
Guión: Tom S. Parker, Jim Jennewein, Steven E. de Souza, basado en la homónima serie de animación de William Hanna y Joseph Barbera.
Fotografía: Dean Cundey.
Música: David Newman.
Localizaciones: Estados Unidos. California: Vasquez Rocks Natural Area Park, Agua Dulce, Los Ángeles.
Cal Mat Quarry, Sun Valley, Los Ángeles.
Universal Studios.
Utah: Glen Canyon.
Snow Canyon State Park.
Producción: Bruce Cohen. Universal Pictures/Amblin Entertainment/Hanna-Barbera Productions.
Distribución: Universal Pictures.

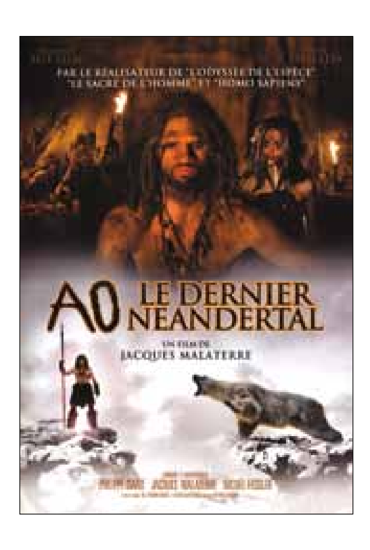
Sinopsis: En Piedradura, una «moderna» ciudad prehistórica, Pablo Mármol, encuentra la oportunidad de devolverle un favor a su amigo Pedro Picapiedra cuando la empresa en la que ambos trabajan realiza una prueba para ascender a un empleado al puesto de ejecutivo. Gracias a Pablo, Pedro consigue el puesto, sin saber que en realidad se trata de un engaño de su jefe, Vandercueva, que le llevará a despedir a su amigo Pablo y verse envuelto en una trama de corrupción.

Otros: A pesar de las malas críticas recibidas, como el premio *Razzie* al peor guión y a la peor actriz de reparto Rosie O'Donnell, fue un éxito en taquilla.



Título original: Sa Majesté Minor.
Título: Su Majestad Minor.
País: España/Francia.
Año: 2007.
Estreno en España: 2008.
Género: Comedia/Fantasía/Aventuras.
Aspectos técnicos: 101 minutos; Color; Sonora.
Dirección: Jean-Jacques Annaud.
Reparto: José García como *Minor*, Vincent Cassel como *Pan/Sátiro*, Sergio Peris-Mencheta como *Karkos*, Mélanie Bernier como *Clytia*, Claude Brasseur como *Firos*, Rufus como *Rectus.*
Guión: Jean-Jacques Annaud, Gerard Brach.
Fotografía: Jean-Marie Dreojou A.F.C.
Música: Javier Navarrete.
Localizaciones: Alicante, España: Vila-Joiosa.
Estudios Ciudad de la Luz.
Producción: Xavier Castaño, Jaume Roures/Mediaproducción, S.L./Repérage S.A.
Distribución: Alta Classics S.L.

Sinopsis: Minor, medio hombre-medio cerdo, habitante de una remota isla del Egeo en época prehomérica, se convierte, tras una accidental caída, en elocuente orador para su comunidad, que lo convierte en rey. Su amistad con Pan, que le introduce en los placeres paganos y el triangulo amoroso con Clytia y la cerda, complicarán el particular reinado de Minor.



Título original: Ao, le dernier néandertal.
País: Francia.
Año: 2010.
Género: Histórico.
Aspectos técnicos: 84 minutos; Color; Sonora.
Dirección: Jacques Malaterre.
Reparto: Simon Paul Sutton como *Ao*, IIian Ivanov como *Ao* niño, Aruna Shields como *Aki*, Sara Malaterre como *Wana*-hija de Ao, Helmi Dridi como *Aguk*, Vesela Kazakova como *Unak*.
Guión: Michel Fessler, Philippe Isard y Jacques Malaterre, basado en la novela *Ao, l'homme ancien* de Marc Klapczynski.
Fotografía: Sabine Lancelin.
Música: Armand Amar.
Localizaciones: Escenas en las cuevas: Bulgaria.
Escenas en los pantanos: Camargue, Bouches-du-Rhone, Francia.
Tundra, Ucrania.
Vercors, Francia.
Producción: Yves Marmion / UGC YM.
Distribución: Central Partnership Ukraine.

Sinopsis: Cuando todo su clan es masacrado, incluidas su esposa e hija neonata, Ao, un neandertal, decide recorrer Europa hacia el sur en busca de su hermano gemelo, del que fue separado en la infancia, y de los últimos supervivientes de su clan. Su camino se cruzará con el de Aki, una mujer homo sapiens que acaba de dar a luz y huye de su grupo con su hija. Juntos, iniciarán un recorrido hacia el entendimiento para la supervivencia.

Otros: *Web oficial: http://www.ugcdistribution.fr/ao/le-film/*

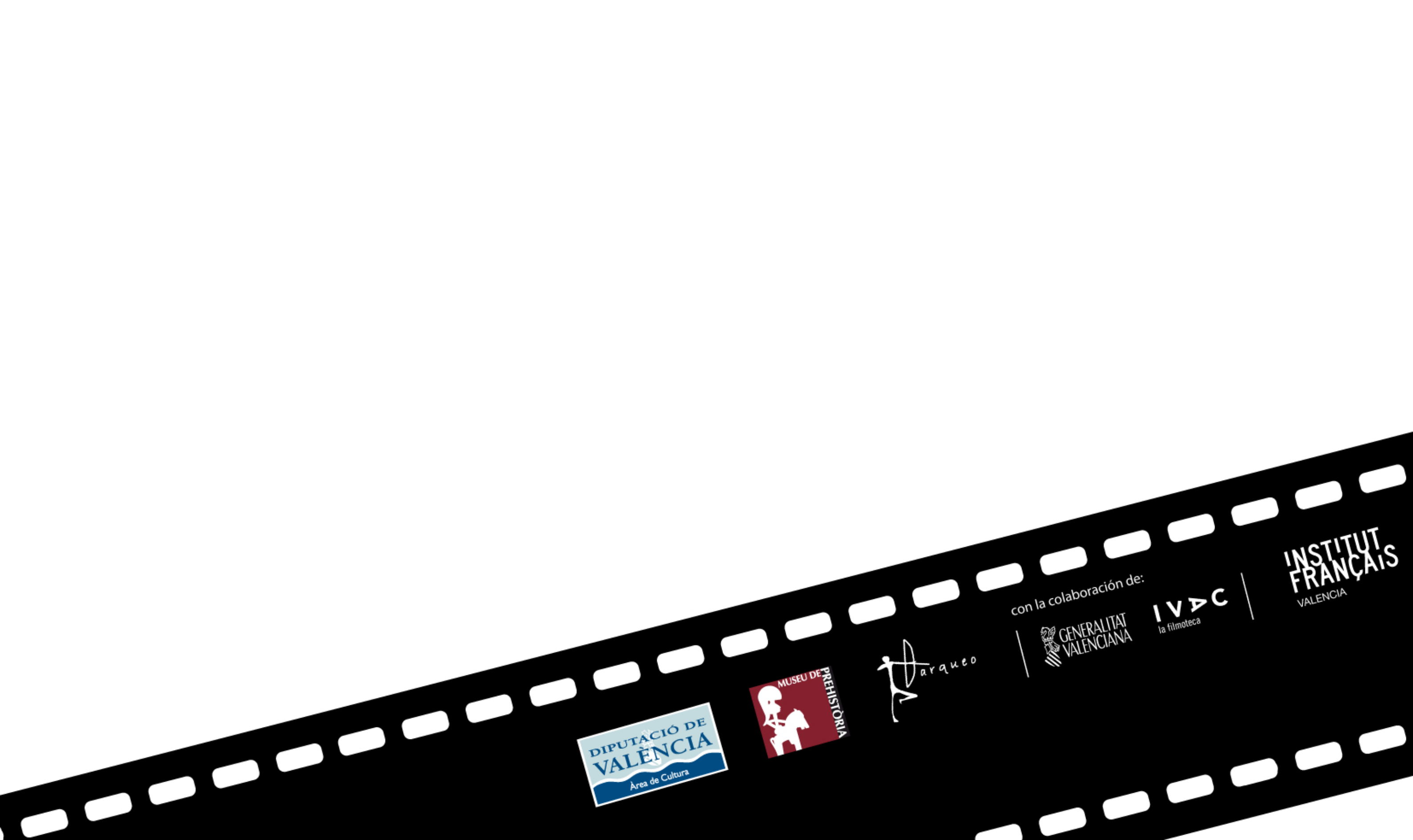
Listado de películas de ficción prehistórica

1. *Miradas a la prehistoria (Prehistoric peeps)*, Lewin Fitzhamon, Reino Unido, 1905.
2. *The prehistoric man*, Walter R. Booth, Reino Unido, 1908.
3. *La civilization a travers les âges*, Georges Méliès, Francia, 1908.
4. *The prehistoric man*, H. O. Martinek, Reino Unido, 1911.
5. *Man's genesis*, David W. Griffith, Estados Unidos, 1912.
6. *The cave man*, Charles L. Gaskill, Ralph Ince, Estados Unidos, 1912.
7. *La vida del hombre primitivo (Brute force),* David W. Griffith, Estados Unidos, 1914.
8. *Charlot prehistórico (His prehistoric past)*, Charles Chaplin, Estados Unidos, 1914.
9. *The dinosaur and the missing link*, Willis H. O'Brien, Estados Unidos, 1915.
10. *The cave man*, Theodore Marston, Estados Unidos, 1915.
11. *Prehistoric poultry*, Willis H. O'Brien, Estados Unidos, 1916.
12. *R.F.D. 10000 BC*, Willis H. O'Brien, Estados Unidos, 1916.
13. *Az ösember (The prehistoric man)*, Cornelius Hinter, Hungría, 1917.
14. *The ghost of slumber mountain*, Willis H. O'Brien, Estados Unidos, 1918.
15. *The cave girl*, Joseph Franz, Estados Unidos, 1921.
16. *The first circus*, Herbert M. Dawley, Tony Sarg, Estados Unidos, 1921.
17. *His prehistoric blunder*, Craig Hutchinson, Estados Unidos, 1922
18. *Las tres edades (Three ages)*, Buster Keaton, Estados Unidos, 1923.
19. *El mundo perdido (The lost world),* Harry O. Hoyt, Estados Unidos, 1925.
20. *The caveman*, Lewis Milestone, Estados Unidos, 1926.
21. *Flying elephants*, Frank Butler y Hal Roach, 1928
22. *Cave man*, Ub Iwerks, Estados Unidos, 1934.
23. *Hace un millón de años (One million B.C.)*, Hal Roach, Hal Roach Jr., Estados Unidos, 1940.
24. *The ape man*, William Beaudine, Estados Unidos, 1943.
25. *Return of the ape man*, Phil Rosen, Estados Unidos, 1944.
26. *Prehistoric women*, Gregg C. Tallas, Estados Unidos, 1950.



27. *The neandertal man*, Ewald André Dupont, Estados Unidos, 1953.
28. *Cesta do Praveku*, Kared Zelman y Fred Ladd, Checoslovaquia, 1955.
29. *The story of mankind*, Irwin Allen, Estados Unidos, 1957.
30. *The land unknown*, Virgil W. Vogel, Estados Unidos, 1957.
31. *Monster on the campus*, Jack Arnold, Estados Unidos, 1958.
32. *Teenage caveman*, Roger Corman, Estados Unidos, 1958.
33. *Las mujeres salvajes de Wongo (The wild women of Wongo)*, James L. Wolcott, Estados Unidos, 1958.
34. *Dinosaurio (Dinosaurus!)*, Irving S. Yeaworth Jr., Estados Unidos, 1960.
35. *El mundo perdido (The lost world)*, Irwin Allen, Estados Unidos, 1960.
36. *El tiempo en sus manos (The time machine)*, George Pal, Estados Unidos, 1960.
37. *Valley of the dragons,* Edward Bernds, Estados Unidos, 1961.
38. *Eegah, Harch Hal Sr.*, Estados Unidos, 1962
39. *Maciste contra los monstruos (Maciste contro i mostri)*, Guido Malatesta, Italia, 1963.
40. *La edad de piedra,* René Cardona, México, 1964.
41. *Hace un millón de años (One million years B.C.)*, Don Chaffey, Estados Unidos/Reino Unido, 1966.
42. *Mujeres del planeta prehistórico (Women of the prehistoric planet)*, Arthur C. Pierce, Estados Unidos, 1966.
43. *La isla de los dinosaurios,* Rafael Portillo, México, 1967.
44. *Mujeres prehistóricas (Slave girls),* Michael Carreras, Reino Unido, 1967.
45. *Viaje al planeta de las mujeres prehistóricas (Voyage to the planet of the prehistoric women)*, Peter Bogdanovich, Estados Unidos, 1968.
46. *El planeta de los simios (Planet of the apes),* Franklin J. Schaffner, Estados Unidos, 1968.
47. *2001: una odisea del espacio (2001: a space odyssey)*, Stanley Kubrick, Estados Unidos, 1968.
48. *Cuando los dinosaurios dominaban la tierra (When dinosaurs ruled the earth)*, Val Guest, Reino Unido, 1970.
49. *Cuando las mujeres tenían cola (Quando le donne avevano la coda),* Pasquale Festa Campanile, Italia, 1970.
50. *Criaturas olvidadas del mundo (Creatures the world forgot)*, Don Chaffey, Reino Unido, 1971.
51. *Cuando los hombres usaban cachiporra y con las mujeres hacían ding dong (Quando gli uomini armarono la clava e con le donne fecero din don),* Bruno Corbucci, Italia, 1971.
52. *Cuando las mujeres perdieron la cola (Quando le donne persero la coda),* Pasquale Festa Campanile, Italia-Alemania, 1972.
53. *El monstruo de las bananas (Schlock)*, John Landis, Estados Unidos, 1973.

54. *La tierra olvidada por el tiempo (The land that time forgot)*, Kevin Connor, Estados Unidos-Reino Unido, 1975.
55. *Viaje al mundo perdido (The people that time forgot)*, Kevin Connor, Reino Unido, 1977.
56. *Cavernícola (Caveman)*, Carl Gottlieb, Estados Unidos, 1981.
57. *La loca historia del mundo: Parte I (History of the world: Part I)*, Mel Brooks, Estados Unidos, 1981.
58. *En Busca del fuego (La guerre du feu)*, Jean Jacques Annaud, Francia-Canadá, 1981.
59. *Misterio en la isla de los monstruos,* Juan Piquer Simón, España-Estados Unidos, 1981.
60. *Don't go near the park,* Lawrence David Foldes, Estados Unidos, 1981.
61. *La guerra del hierro (La guerra del ferro)*, Umberto Lenzi, Italia-Francia, 1983
62. *Hundra,* Matt Cimber, España-Estados Unidos, 1983.
63. *Grunt,* Andy Luotto, Italia, 1983.
64. *El hombre del hielo (Iceman),* Fred Schepisi, Estados Unidos, 1984.
65. *La cavernícola (Cavegirl)*, David Oliver, Estados Unidos, 1985.
66. *El clan del oso cavernario (The clan of the cave bear)*, Michael Chapman, Estados Unidos, 1986.
67. *Ator: el guerrero de hierro (Iron warrior)*,Alfonso Brescia, Italia, 1986.
68. *Missing link,* Carol Hughes, David Hughes, Estados Unidos, 1988.
69. *Dve strely. Detektiv kamennogo veka (Two arrows. The crime story from the Stone Age)*, Alla Surikova, Rusia, 1989.
70. *El hombre de California (Encino man)*, Les Mayfield, Estados Unidos, 1992.
71. *Being human,* Bill Forsyth, Reino Unido-Japón, 1994.
72. *Los Picapiedra (The Flinstones)*, Brian Levant, Estados Unidos, 1994.
73. *Dinosaur valley girls,* Estados Unidos, Donald F. Glut, 1996.
74. *Los Picapiedra en Viva Rock Vegas (The Flinstones in Viva Rock Vegas*), Brian Levant, Estados Unidos, 2000.
75. *El planeta de los simios (Planet of the apes)*, Tim Burton, Estados Unidos, 2001.
76. *La máquina del tiempo (The time machine)*, Simon Wells, Estados Unidos, 2002.
77. *¡¡¡Caverrrrnícola!!! (RRRrrr!!!)*, Alain Chabat, Francia, 2004.
78. *Bikini girls on dinosaur planet,* William Hellfire, Estados Unidos, 2005.
79. *Su Majestad Minor (Sa Majesté Minor)*, Jean Jacques Annaud, España-Francia, 2007.
80. *Homo erectus*, Adam Rifkin, Estados Unidos, 2007.
81. *10.000 BC*, Roland Emmerich, Estados Unidos-Sudáfrica, 2008.
82. *Año uno (Year one)*, Harold Ramis, Estados Unidos, 2009.
83. *Ao, le dernier néandertal*, Jacques Malaterre, Francia, 2010.



DIPUTACIÓ DE VALÈNCIA
Àrea de Cultura
MUSEU DE PREHISTÒRIA
arqueo
con la colaboración de:
GENERALITAT VALENCIANA
IVAC
la filmoteca
INSTITUT FRANÇAIS
VALENCIA